

Popsoft
2007年 总第251期
零售5元
半月刊
大众软件®
www.popsoft.com.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
18
IT男女的单身之忧
33 “骗捐”难么？——马小娟事件引人深思
62 聆听声音的艺术——多媒体音箱的鉴别与选购指南
94 《大航海时代Online》停服事件透析
102 风色幻想6——冒险奏鸣
ISSN 1007-0060


Gamebridge 北京娱乐通科技发展有限公司
Falcom
英雄传说
空之轨迹 SC
SORA NO KISEKI SC
期待的续作，空之轨迹 SC 火爆上市！
普通版
豪华版
豪华版特典：
特典 01 CD DRAMA 广播剧 CD [离去的决意]
特典 02 主题歌音乐单曲 CD [银之意志 金之翼]
特典 03《英雄传说：空之轨迹 SC》全彩攻略
特典 04：Falcom 官方图文小说《记忆的轨迹》

CONTENTS 目录

2007年第18期 总第251期

18
2007
本期推荐

网络时代
英文学习新时代

——英文学习Web 2.0站点之旅
英语大概是很多人的“死穴”。升学升职，考察、出国与留学，世贸奥运，领略文化……

实用软件
第九天堂

——打造Vista游戏室
Vista作为新居的感觉就是好，干净漂亮、宽敞舒适，还很新鲜。但新屋里的娱乐设备似乎……

前线地带
英雄传说VI


——空之轨迹SC（简体中文版）
谈起日式RPG，除了《最终幻想》《萨尔达传说》等名作外，《英雄传说》系列可……

极限竞技
会师中国之巅


——WCG 2007中国区CS败者组决赛
wNv俱乐部两支CS战队自2005年以来，为俱乐部称霸中国立下了汗马功劳。遗憾的是……

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年09月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

肯德基® 全国青少年三人篮球冠军挑战赛

2007年赛事由中国篮协与中国肯德基共同主办

肯德基
全国青少年三人篮球冠军挑战赛

图片中人物为
2006 年赛事全国总冠军队成员

耐克为本届赛事
指定运动装备赞助商

招募中…

激荡活力青春
爆发无限能量！

报名日期：2007 年 8 月 27 日 – 2007 年 9 月 16 日

（活动详情请洽肯德基餐厅餐厅经理并索取报名表）

欢迎访问 www.kfcsports.com.cn

肯德基全国青少年三人篮球冠军挑战赛，让你有机会成为全国冠军！

2007 赛季全国总冠军队队员将赴美国参加“篮球梦想之旅”！

所有参赛队伍均有机会获得耐克篮球运动装备！快来报名吧！

本届赛事合作伙伴：





天天运动，健康一生，让我们动起来！

肯德基

编辑部报告

游戏中的善恶抉择

最近这几天，我一直在玩Xbox 360上的《Bioshock》。这个游戏是当年做《系统震荡》（System Shock）那拨人制作的，品质相当不错，画面精美情节曲折，气氛更是营造得没话说，国外的游戏媒体大都给这个游戏打了满分，眼看着又一部大作即将诞生了。

我们知道，自打《半条命》开始，但凡有点追求的FPS制作者都要在自己的FPS里加入一点故事，《Bioshock》更是憋足了劲要在这一点上弄出点成就来。在这款游戏上市之前，游戏制作者接受了好些媒体的采访，大谈游戏的深度，还着重提到了“玩家在游戏中善恶选择”的部分。按游戏制作者的意思，在《Bioshock》里，玩家升级自身能力的关键物质（我们暂且把这东西叫升级点数）完全来自于一个叫“Little sister”的角色。人如其名，“Little sister”在游戏中的形象就是一个小女孩，玩家可选择杀掉她或唤醒她。游戏制作者表示，游戏者可自行决定怎么做，是杀掉Little sister得到大量的升级点数，还是唤醒Little sister得到相对较少的升级点数，换取心灵的平静。

很显然，游戏制作者希望通过这样一个设计让自己的游戏看上去更有深度一点。看到访谈之后，我仔细想了想，让玩家在游戏中作出善恶抉择，这想法听起来不错，但也并不容易做到，至少得有两个前提。首先，游戏要让玩家能够融入剧情，让玩家对游戏中的世界有足够的投入感，否则玩家的判断就很可能倾向于利益而非感情；其次，游戏得保证本身的中立倾向，让玩家自主作出决定，不能自己先定义了善恶，然后让玩家猜对错。这两条说起来简单，做起来可不太容易。我得说，试图在游戏中表现善恶抉择，《Bioshock》并不是第一个，也不是最深刻的一个——比起当年黑岛的那些RPG，它可还差着些距离，不过在FPS游戏中，也算是出类拔萃的了。

我知道，你们可能会很好奇我在游戏中到底是如何选择的。拿到游戏后，我跑到相关的论坛上去看了看，发现里面已有不少玩家在讨论这个游戏了。我看了几个相关的帖子，发现唤醒Little sister比杀掉她得到的升级点数多，还有额外礼物可拿，这么说的话，我该选择哪一条路就是显而易见的事情了。看起来，制作组最后还是没能做到在中立的角度上设置世界，还是走了好人有好报的路子。但反过来说，如果好人没好报，听起来也不大能说得过去，所以说，游戏这种载体，也许还是不太适合进行这么严肃的道德拷问。

commando@popsoft.com.cn

完成于Xbox 360

下期预告

网络时代： Twitter，唧唧喳喳叽叽歪歪的乐趣（下）
硬件评析： 黄金周户外攻略
锋利的盾： 吾爱归来——解读《仙剑奇侠传4》
攻城略地： 美少女梦工场5

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只



上海	张　雷	河北	郑鑫源
山东	侯晓勇	浙江	郑　磊
安徽	王东杰	河南	龙　楠
北京	刘中石	湖南	刘　勇
天津	孙醒秋	浙江	戚　航

读者回函卡幸运读者

奖品为漫步者高级耳机一副



吉林	庄　严	江苏	刘　谐
云南	戴正强	江苏	张舒画
河南	李　畅	福建	郑坚毅
广西	路思长	河北	曹正朝
江苏	孙长路	四川	程　刚

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

Follow Me做超级玩家 体验Joyhub NASA游戏世界

做超级玩家 FOLLOW ME!!
BenQ Joyhub NASA
携强劲游艺功能问世，攻占你心房！

身为PC领域新秀，BenQ Joyhub锁定特定族群的生活形态，以“个性就是美，乐趣就是真”为主要诉求，在美感设计、应用价值、使用关怀、产品细节等诸多方面持续创新，依托集团优势，为每款Joyhub产品都配备“适合的”精品外设，提供视觉、触觉、听觉上更舒适的体验。

周末怎么过？人们有不同的回答，对游戏迷来说，周六周日终于可以尽情释放一周游戏激情，卷起袖子大玩一场了。俗话说工欲善其事，必先利其器，是时候告别拖沓的游戏画面、陈旧的游戏战场了。专为游戏玩家而备的BenQ Joyhub NASA携强劲游艺功能，带来前所未有的视觉、触觉、听觉游戏盛宴。即日起至10月7日，购Joyhub NASA还赠送价值198元的游戏方向盘或游戏手柄，畅享动感的飞车乐趣！

19英寸/24英寸游戏专用液晶显示器　超凡视觉享受

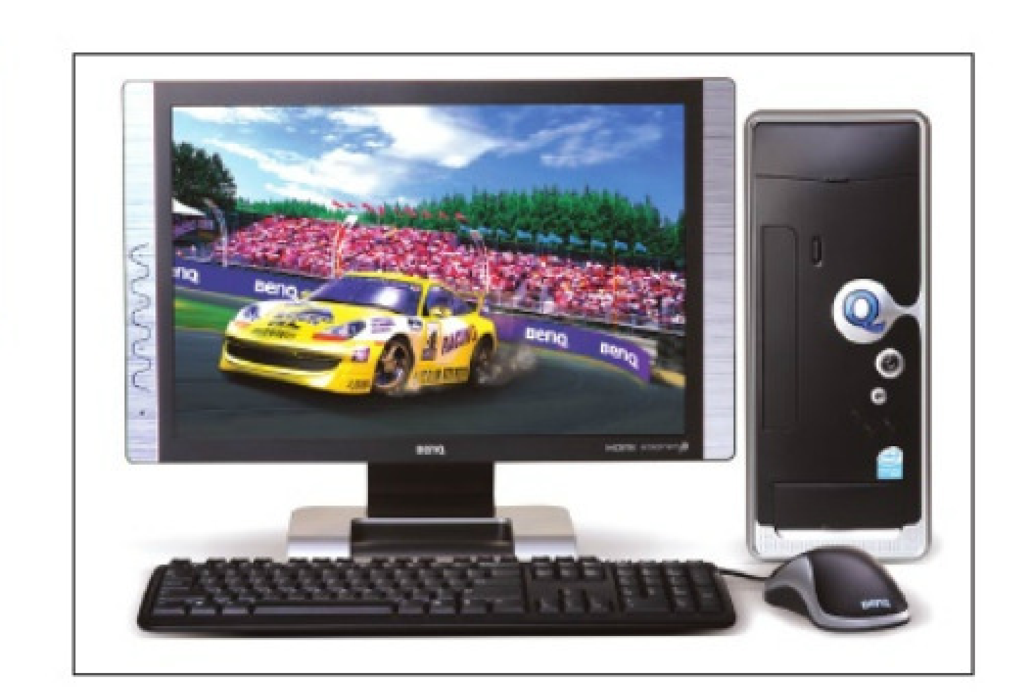
Joyhub NASA由屡获国际设计大奖的BenQ为游戏玩家量身打造，兼具时尚与品味，搭配游戏发烧级19英寸/24英寸大屏液晶显示器——BenQ钢弹系列：16:10黄金分割比例，强大视觉冲击传递着力度、速度、爆发力等诉求；简洁流畅的线条设计，极富科技感的银色与具有金属质感的黑色，令整机硬朗大气之中透显青春活力。

Joyhub NASA采用BenQ独家Senseye+game显彩2代技术，提供两种特设游戏模式：适合赛车类游戏场景的“竞速游戏模式”与适合动作类游戏场景的“动作游戏模式”，并能针对不同色彩信号进行独立调整，让暗部细节更清晰，色彩更生动，拥有最佳饱和度。在《反恐精英》游戏中，常出现一些阴暗场景或死角（有人喜欢躲在阴影处偷袭），此时最能检验NASA的显示效果——不论亮处或暗处，都能呈现令人惊叹的特效和高质量画面；各种武器使用效果、爆炸表现、眼花缭乱的射击等都真实可感；色彩缤纷的赛道，色泽浓郁的乡间小路等，一切都刻画得鲜活生动。

对于《反恐精英》和《Quake3》这类的射击游戏需要画面显示速度达到每秒60帧以上，人眼才会感觉十分流畅。Joyhub NASA灰阶2ms的极速响应时间，再激烈的枪战场面也无拖影或画面延迟现象，拥有极为出色的表现。

Joyhub NASA还采用支持DVI数字接口的独立显卡，减少信号传送前进行的数字模拟转换，从而保证最高质量的图像传播，画面更清晰。同时Joyhub NASA部分机型采用英特尔酷睿2双核处理器，让游戏玩家体验NASA的超强战斗力。





人体工学　体验愉悦触感

除了绚丽真实的视觉效果外，游戏中对于键盘鼠标等输入设备的要求同样严苛。无论是像“跳舞毯”之类完全依靠键盘敲击的游戏，还是需键盘鼠标充分配合的射击枪战类游戏，Joyhub NASA的键盘和鼠标带来的使用感受都相当不错。NASA符合人体工学设计的X架构键盘，可根据个人使用习惯调节角度，超静音按键带来钢琴般触感，让指尖体验跳舞的乐趣。而NASA鼠标也非常贴合人手部曲线，使用起来舒适顺手，在CS或“魔兽”等游戏中表现不凡。

木质音箱　沸腾你的战斗雄心

音效的营造在整个游戏中的地位举足轻重，尤其对一些平时喜欢看电影、听音乐的朋友而言，音效是机器娱乐功能是否强劲的一项重要评判标准。

BenQ Joyhub NASA配备2.1全木质音箱，特别专注于影音娱乐及游戏中的声音效果，空间定位能力明显，细节处还原真实细腻，高音部分悠扬婉转，低音也处理得雄厚纯正，爆音、破音这些问题不会出现。而且音箱的外观和颜色，也和整套的机器风格非常搭配，成为张扬个人身份与品味的又一有力武器。

Follow Me，让我们转战新“战场”，尽情火拼吧。

多一种选择，多一种服务，还有更多优惠。欢迎光顾BenQ网上商城http://shop.BenQ.com.cn。

产品咨询电话：400-888-0333（未开通地区请拨打：0512-68078800-2873）



名师操刀限量之作 中国独享服务之优

联想正式发售ThinkPad典藏版笔记本电脑

2007年8月1日，中国北京——今日，联想宣布正式在全球范围内发售ThinkPad典藏版笔记本电脑，正式揭开ThinkPad典藏版的神秘面纱。ThinkPad典藏版是联想针对全球顶级商务用户推出的笔记本电脑，同时具有纪念ThinkPad诞生15周年的特殊意义。ThinkPad典藏版全球仅限量发行5000台，国内售价为5万元人民币。

ThinkPad典藏版以其在设计、服务、品质以及品牌文化等方面的完美表现，创造出一流的应用体验，全面满足顶级商务用户对笔记本电脑的独特需求，进而成为其身份象征。

“笔记本电脑正在成为PC市场新的增长点，而基于用户需求设计与推出产品无疑将使联想继续占据在这一领域的领先位置。”联想中国区笔记本营销总经理仪晓辉表示，“ThinkPad典藏版的推出正是联想深度挖掘用户需求，成功开拓的崭新细分市场，它无疑将对联想笔记本电脑持续增长产生积极意义！”

“作为笔记本电脑领域的领导品牌，联想ThinkPad始终高度关注商务笔记本市场的发展以及用户需求的变化。”联想中国区Think产品营销总经理王芳认为，“我们探求到顶级商务用户对产品设计、服务及品质等各方面的高度要求，而市场上并没有满足这一需求的产品，联想就此凭借自身强大的创新能力推出ThinkPad典藏版必将为用户提供最大的价值，从而占据这一市场的领导地位！”

大师之作 传承创新

今天，消费者日益看重IT产品的工业设计水准，顶级商务用户对此要求则更为严格，以符合自身的生活品味、个人气质及身份特性。而经典的工业设计一直是联想ThinkPad引以为豪的特征，并深受用户和市场的欢迎和认可。

联想此次携手全球设计大师理查德·萨帕（Richard Sapper）倾力设计的ThinkPad典藏版，堪称笔记本电脑中的“艺术品”。理查德·萨帕兼具20世纪德国包豪斯与后现代主义设计风格，是全球最著名的工业设计大师之一，有多个经典作品被纽约现代艺术馆（MoMA）收集珍藏，在业界享有“从未失手”的美誉。

由理查德·萨帕操刀设计的ThinkPad典藏版选用法国鞣制小牛皮，辅以日本历史悠久的传统工艺手法精心缝制而成的皮革表面，外观优雅独特，质地柔顺坚韧，具有历久弥新的使用魅力。在设计细节上，ThinkPad典藏版臻至完美。独特的圆柱脊背设计，使皮革与笔记本实现完美融合，便于携带。采用的曲线边缘设计，则最有效地保护笔记本免受因碰撞而造成的损伤。在产品设计创新实践的同时，联想当然也没有忽略皮革质地的外壳对于产品散热可能造成的影响。结合ThinkPad典藏版特性，通过有效的技术创新，联想以特别设计的通风系统，有效解决典藏版皮革外形的散热问题，完满解除用户的后顾之忧。

极富意义的是，理查德·萨帕也是ThinkPad的原创大师，曾主导设计ThinkPad 700C等一系列ThinkPad笔记本电脑，奠定了ThinkPad今天的经典设计风格，从而使15年后再次设计的ThinkPad典藏版具有传承与发展品牌文化的历史内涵。

顶级服务 呵护成功

基于顶级商务用户繁忙的日程安排以及对高效率的不懈追求，ThinkPad典藏版提供了堪称全球笔记本行业迄今最完善的服务，全面突破原有售后服务的概念。而联想中国区更将全球领先的服务理念进一步深化，由联想ThinkPad高级技术支持人员组成的专享团队将为中国ThinkPad典藏版用户提供全球独有的专属应用体验服务。

例如，在用户购买ThinkPad典藏版笔记本电脑后，即可享受“现场安装服务”。高级技术支持人员为用户上门安装，现场协助ThinkPad典藏版用户定制个人设置、优化操作系统和制定数据备份计划等工作，并协助从原来的机器上迁移数据到ThinkPad典藏版。在用户应用ThinkPad典藏版的过程中，高级技术支持团队随时提供包括“24小时双语专享热线”“4小时上门响应”“2小时快速修复”“季度前瞻式上门维护”“意外保护”“硬盘不回收”及“远程技术协助”等在内的服务项目，以确保用户在使用的整个过程中都能够感受到身为ThinkPad典藏版用户的尊崇与关照。



ThinkPad典藏版所具有的服务完全从顶级商务用户的需求特点出发，使之享受从未体验的悉心呵护，保证用户对生产效率的高度追求，协助用户跨越下一个成功巅峰。

出色性能 表现卓越

ThinkPad典藏版在产品性能上同样具有卓越表现，ThinkPad典藏版完美实现移动与性能的高度统一，为顶级商务人士提供最具生产效率的计算工具。

ThinkPad典藏版厚度薄，重量轻，外形尺寸为296毫米×258毫米×40毫米，重量仅为2千克。与此同时，ThinkPad典藏版结合了联想一系列技术创新成果以及业内最先进的计算技术，为顶级商务用户提供一流的应用体验。联想ThinkPad典藏版在无线性能、电池使用时间、安全性、数据保护等方面全面继承ThinkPad一贯优异的表现。

ThinkPad典藏版通过采用业内最先进的英特尔迅驰专业版处理器技术，为要求严格的顶级商务用户提供突破性的移动性能和响应速度、更佳的安全性及可管理性。

相比其他市场，顶级商务用户更为重视产品的整体价值感，包括对品牌的认同、对设计、服务以及品质的推崇，更为重要的是他们需要被提供与众不同的产品，以符合其价值追求和身份象征。

毋庸置疑，ThinkPad典藏版通过自身无与伦比的设计与工艺、超乎想象的服务与支持、卓尔不凡的品质与性能以及极具底蕴的品牌文化，为顶级商务用户提供最富价值感的产品，使其尤显与众不同！

享受变形金刚之夏 华硕带你回到感动年代

《Transformers: The Game》是随同变形金刚2007真人版发行的游戏作品，在故事剧情上与电影基本相同，而人物则是完全移植了电影中的角色。玩家可以在游戏中扮演博派汽车人，也可以成为霸天虎中的一员，擎天柱、大黄蜂、铁皮、威震天、路障、眩晕、萨克巨人……每一个不同的游戏人物都具有不同的变形能力、不同的攻击特技，在游戏世界中，几乎所有的一切都是可以互动的，试想一下可以随意破坏的建筑物、可以连根拔起当做武器的路灯、像玩具一样被扔来踩去的汽车……由Activision发布的《变形金刚》游戏绝对是今夏最火爆最热门的游戏大作。

《Transformers: The Game》绝不仅仅是一款依赖名字的作品，它除了拥有"变形金刚"的金字招牌之外，在图形效果方面也拥有非常出色的表现！打斗时真实的物理渲染不必多提，HDR、Bloom效果让游戏的画面看起来更加华丽！动态阴影也让画面真实程度增加，此外当玩家选择交通工具形态并高速行进在宽阔的大路上还能够获得动态模糊效果。华丽的打斗、出色的效果以及无与伦比的收藏价值，面对《Transformers: The Game》，我们需要一台性能更加出众的PC来享受这个完美的变形金刚时代！

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6600 (盒装)	1800元
主板	华硕P5K SE	999元
内存	DDRII800 1G*2	770元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	550元
显卡	华硕EAH2600PRO/HTDP/256M	825元
显示器	华硕 MW221U	2799元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	319元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA861	380元

Core 2 Quad固然出色，但价格尚高，远未达到能够让大众轻松接受的程度。双核心Core 2 Duo E6600是目前比较不错的选择，它的实际主频为2.4GHz，采用先进的65nm工艺制程，前端总线频率为1066MHz，L2 Cache为全速16路64Bytes设计，容量达到了惊人的4MB！支持MMX、SSE、SSE2、SSE3等多媒体指令集，并对EM64T及Virtualization虚拟化技术等都提供了支持。


P5K SE

毫无疑问，来自主板业界巨头华硕品牌的P5K SE便是最佳之选。华硕P5K SE主板采用IntelP35/ICH9芯片组，支持Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/ Pentium Extreme/ Pentium D/Pentium 4处理器，以及英特尔新一代45nm多核心处理器。DIY玩家都明白，在相同核心架构下提高处理器性能主要有两种途径，其一为提高主频，其二则是提高FSB前端总线频率。华硕P5K SE主板支持目前最高的1333MHz前端总线，并向下兼容1066MHz、800MHz级别FSB频率。大幅提高的FSB支持能力不仅可以为目前顶级的Core 2 Quad处理器提供完美的运行效率，更可以保证用户可以平滑升级至下一代45nm处理器平台。面对《Transformers: The Game》变形金刚游戏，仅有处理器及FSB方面的支持并不完整，内存系统也是非常重要的。华硕P5K SE拥有4条240pin DIMM内存插槽，最多可安装8GB DDR2-1066/800/667 MHz模组，并通过高效能内存控制器提供出色的双通道内存技术，立即将内存带宽增倍，大幅提高数据交换速率以提高游戏性能。

运行《Transformers: The Game》，我们的系统还需要良好的显示卡支持能力。华硕P5K SE拥有一组PCI-Express ×16显卡接口，可以提供双向8Gb/s的传输能力，即便是目前的顶级显卡产品也能够应付自如！面对终极狂热的游戏玩家，华硕P5K SE还能够提供先进的Crossfire交叉火力技术，通过PCI-Express ×16+PCI-Express x4的组合最高可以获得理论上100%的效能提升。目前的游戏体积越来越大，在进行游戏时也需要频繁调动硬盘上的相关数据资料，因此一款主板磁盘性能的优劣也是非常重要的。华硕P5K SE采用了目前最先进的ICH9南桥芯片，支持3Gb/s的SATAII传输能力，且板载4个SATAII磁盘接口。另外华硕P5K SE还拥有优秀的SATA随身行功能，使你可以轻松转移、备份自己的数据。华硕EAH2600Pro/HTDP/256M



在获得了出众的系统平台之后，为了达到最出色的《Transformers: The Game》游戏效果，我们还需要选择一款优秀的显卡产品，华硕EAH2600Pro/HTDP/256M将能够发挥出自身最大的潜能。

面对《Transformers: The Game》，华硕EAH2600Pro/HTDP/256M亦拥有良好的DirectX9.0c支持能力，对于《变形金刚》游戏的HDR、Bloom及动态模糊效果均能够提供非常出色的支持。在实际游戏中，玩家也能够感受到华硕EAH2600Pro/HTDP/256M为我们带来的优秀3D处理能力。华硕EAH2600Pro/HTDP/256M在《Transformers: The Game》的表现出色完全得益于它采用的Unified Superscalar Shader Architecture统一超标量着色架构，先进的架构搭配Ultra-Threaded Shader Engine超线程渲染引擎，辅以高达120个的Stream Processing Units流处理器单元，无论《Transformers: The Game》中需要大量的顶点操作，或是复杂的像素渲染，华硕EAH2600Pro/HTDP/256M都能够满足游戏玩家的需求。

华硕EAH2600Pro/HTDP/256M拥有强大的AVIVO HD技术，通过内置的UVD统一视频解码单元可以针对目前蓝光、HD DVD影碟中主要的H.264、VC1方式做到完全硬件解码，从而可以使你获得更低的CPU占用率。此外，华硕EAH2600Pro/HTDP/256M还能够完美的支持Windows Vista系统，并针对Vista的HDCP版权保护技术做了进一步加强，使得这款产品能够播放正版HD DVD或蓝光影碟。除去基本的高清晰视频加速功能之外，华硕品牌还独家研发了著名的Splendid靓彩技术，通过这项技术在播放我们大家常见的视频格式时，华硕EAH2600Pro/HTDP/256M可以通过驱动自动打开靓彩技术，经过逐像素级别优化之后便能够让苍白的画面重新展示出迷人的光彩！而方便的Gamer OSD、SmartDoctor、Video Security online技术则充分体现了华硕显卡的出色易用性。针对游戏玩家，能够让你感受到华硕显卡所散发的独特魅力。

游戏动画人才急缺上海大学启动培养工程

——成就游戏金领新贵，限招90人！





历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫以及游戏影视动画的培训中来。其中既有注重质量的品牌培训机构，也不乏鱼目混珠借个地方，凑几个教师的草台班子。对于热爱游戏影视动画的学生和家长的确造成了很大的选择难度。选择不好的学生不仅没有能通过学习获得心仪的工作，还浪费了大量的时间和金钱而没有掌握一技之长。

5年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育，搭建了一条从游戏动画爱好者通往职业“金领”的捷径。

领先源于进步

上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进游戏动画教育理念和实用的课程体系。经过上海大学5年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近大专3年的专业课教学时间。最近，上大CIA出版的MAYA、3DMax、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，并和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。这标志着上大CIA教育体系已经处于国内领先地位。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。这也督促上大CIA的不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向岗位工作的最新变化。上大CIA的办学宗旨就是：开门办学，不进则退。



上大学员集体照



定单培养 保证高就业率

5年多来，结合游戏动画企业的实际需求，上大CIA已经开办了20期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在国内200多家游戏动画企业和各类设计制作企业，形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部。最近，在上海大学延长路校区组织的毕业生招聘会上，上海50多家知名游戏动画企业齐聚一堂，展开对游戏动画制作人才的争抢。毕业学生得到用人单位的高度认同，就业率高达90%。



友情链接

上大CIA第21期班将于10月26日开学。本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。本期教学、生活安排在上海大学延长路校区，交通便利，住宿条件、教学设施优越。学生一入学即签定就业推荐协议书。报名电话：021-62539082，报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。详情可登录www.cia-china.com和http://wwwdep2.shu.edu.cn/ad



在科技日新月异的今天，国外的3D技术发展得越来越快，但在国内，2D技术却依然是主流，一批批制作精良的2D游戏取得了成功。到了今年，又有一款2D回合制网游引起了我们的注意，那就是多益网络自主研发的《梦想世界》，或许你对《梦想世界》这个名字不太熟悉，但经过打听，你会发现它的来头可不小，它是由《梦幻西游》主设计师徐宥箴亲自带领的成熟开发团队倾力打造而成，因此游戏还没正式运营就已经拥有很高的人气！

颠覆传统的职业设定

《梦想世界》抛弃了传统的职业设定，游戏中的任何职业都不存在固定的武器和技能，即无论你是战士还是法师，都可以任意使用各种武器和学习各流派招式。而且武器和流派的组合能给每种职业带来十几种的变化，例如主修剑术副修佛家的战士，主修阴阳副修儒家的术士，道家巫术双修的法师等等。随着武器与流派的组合，每位角色还能掌握多达数百种的招式，这些招式的学习方式也是多种多样的，



不仅可以通过野外战斗来领悟，还可以通过阅读启蒙书来掌握，甚至可以借助声望值来学习。不仅如此，每一种招式在各方面都存在着很大的区别，例如威力、效率、速度和抗性的不同，玩家可根据自身的情况来精通一些所需要的招式，提高角色的作战能力。

武侠感极强的战斗系统

《梦想世界》在战斗方面采用了策略性较高的回合制模式，此模式就如下棋一样，玩家需要考虑每一步的行动，任何一次失误都可能导致整个战局遭逆转。值得一提的是，游戏将相克相生的战斗特点发挥得淋漓尽致，每种招式都存在着4种不同的抗性，分别是灵巧、力敌、普通和群攻，



如果你用灵巧抗性高的招式去对付灵巧抗性弱的招式，那对方将会受到额外的伤害。尽管如此，你很难预知对方拥有哪些招式，战斗时会使用何种招式，你只能通过经验和战况来做出准确的判断，这需要考验大家的作战能力。正所谓，知己知彼，百战不殆，有些招式看上去很华丽，但不一定实用，有些招式威力很强，但抗性不一定好。如果你想要在战斗中以弱胜强，以少胜多，那就多花时间去研究各流派的招式，了解各种招式的抗性，这样才能成为战场上的常胜将军。



股份制的帮派管理

炒股是目前国内的一大热点，而在《梦想世界》中同样拥有股票的概念，游戏中的帮派如同一家上市公司，它需要玩家购买一定份额的股票才能成立。当帮派成立后，持有股票的玩家都将成为帮派的股东，他们不仅能享受帮派繁荣后带来的福利，还拥有股东的特殊职权，能够决定帮派主要职位的人事罢免或与帮派相关的重要事件。在这里，帮派不再是一个聚会的场所，而是一个赖以生存的社区，它有自己的盈利方式，能通过管理居民小区来获得巨额的经济来源，而这些资金也将用于帮派的建设。随着帮派的不断壮大，帮派成员所获得的利益也会越来越多，不过要小心树大招风，可别引来异国各帮派的敌对哦！

营造一个虚拟世界

除了发行股票外，玩家还能体验到各种不同的玩法，例如科技发明、创办工厂、开店卖宠等，玩家就如同身处于一个真实的虚拟世界中，这个世界拥有国家、城市、科技、工厂、房屋、朋友、亲人等概念，所有人都会被如此精彩的世界所吸引。除此之外，《梦想世界》还拥有大量丰富的生产技能，例如生产类的锻造、裁缝、医药、烹饪、炼金、工艺，辅助类的点化、附魔、耕种、砍伐、勘探、采矿等等，这些生活技能的学习没有职业和数量的限制，玩家可根据自己的喜好来选择合适的生活技能，当技能水平达到一定程度后便可制作或挖掘出相应的物品。你想成为厨师，做遍天下的美味佳肴？还是成为再世华佗，用各种灵丹妙药救济世人？或者成为一代工匠，锻造出威力无比的神兵利器？这一切都由你决定！

QQ宠物为何如此风靡网络？

QQ宠物自从2005年6月份推出以来，就受到了无数网民的喜爱。推出2年多之后的今天，从学校到办公室，从家庭到网吧，无处不活跃着QQ宠物可爱的身影。从十几岁小孩到三四十岁的大人，从学生到白领，都纷纷体验着Q宠喂食、洗澡、学习、打工、旅游、结婚的快乐经历。有人为它的可爱欣喜若狂，有人为它的憨态忍俊不禁，有人为它的健康牵肠挂肚，有人为它的婚事费尽周章……QQ宠物，无疑已经成为一种时尚与潮流，成为无数网民生活的一部分。那么到底是什么原因让QQ宠物如此备受欢迎，魅力持久不衰呢？

1.依托QQ平台开创了一个新应用领域

截至目前，QQ活跃用户已超过2.7亿。这本身就是一种强大而蓬勃的力量，腾讯QQ庞大的用户群体为QQ宠物的迅速流行打下了坚实的基础。可以说，由上QQ看新闻，聊天，再到可以养宠物，QQ实现了一个巨大的跨越，这也正迎合了当代年轻人追求个性，追逐流行时尚的特点。QQ宠物已经成为了年青一代的网络生活模式。依托于QQ平台的虚拟世界可以无限创造和延伸的优势，QQ宠物一次次地衍生出新的功能，以不断满足用户虚拟养宠的需求，持续带给用户丰富的养成、交互和娱乐等体验，从而吸引了越来越多的用户。近年来，互联网行业各类应用迅猛发展，竞争日趋激烈，而QQ宠物却开创一个新的领域，并牢牢占据了领跑的位置，这其中的一个重要的原因在于庞大的QQ平台在做强有力的支撑，而同时，也更是因为它创新性地把握住了网民的需求。难怪有人这样说：当你的QQ上的好友都在喂养QQ宠物的时候，你还能拒绝它的招手吗？



2.拟人化及情感元素的设计

QQ宠物在诞生后短短的时间就积聚了火爆的人气与强大的影响力。拟人化及情感元素的设计可谓功不可没。QQ宠物不仅仅带有现实的动物某些特点，而且带有人的性格情感在里面。正是因为QQ宠物模拟人生的设计，能够让玩家体验虚拟人生，憨态可掬的QQ宠物就走出了宠物或者一般动物的界限，从宠物语言，到学习，到娱乐，到工作，再到结婚生子等拟人化的设计元素在内的养成过程，它的行为和生活其实就是现实生活的写照，通过喂养，让每一个Q宠主人的体验和情感得到升华，从而让它就有了坚强的生命力。



QQ宠物虽然是虚拟的，但是它生动活泼、调皮可爱的形象早已深入人心，主人在喂养QQ宠物的过程中，倾注了自己的真实情感，使QQ宠物不仅是一个虚拟形象，而是一个具有了生命感的小宝贝。在QQ宠物陪伴主人的过程中，宠物会对主人的爱给予反馈，情感互动拨动了主人们心中那跟柔软的弦，这给主人们带来极大快乐和满足感。类似“我是主人的小棉袄”“天冷了要多穿衣服”等温馨的Q宠语言，已经成为了主人间广泛流传的经典语录。这种情感的互动，将一款虚拟宠物融入了更多的情感色彩，让数千万Q宠主人为之痴迷。

3.寓教于乐的创新游戏模式

“QQ宠物的养成过程，实际上折射着人生的道理。要生存就得付出劳动，不工作就没得饭吃，不学习就得从事简单乏味并且报酬低的职业，要出人头地就得付出比常人更多的艰辛。我时常通用来它来教育我的小孩。”一位家长这样来描述他对孩子养Q宠的态度。

现在大多数孩子不知父母的艰辛，什么事儿都喜欢互相攀比，不达目的不罢休，令很多家长感到头痛不已，却教导无方。QQ宠物通过学习、打工、喂养等模拟人生的设计很好地教导了孩子，金钱来之不易，让孩子学会理财，学会关爱、学会感恩。这种潜移默化、寓教于乐的创新游戏模式，起到了润物细无声的教育效果。许多玩家表示，通过养宠物收获了爱心、责任和感恩。正因如此，那些一开始反对孩子养宠物的家长，逐渐认识并接受了QQ宠物，许多这样的家长自己也养上了QQ宠物，成了QQ宠物的铁杆支持者。这不但使QQ宠物更具影响力，还为使得它成为一种新型的亲子关系的润滑剂。

4.表现生动可爱 操作轻松简单

QQ宠物的设计精英们首先选取了企鹅和猪猪等惹人喜爱的动物作为宠物形象，当QQ宠物首次推出企鹅形象出现在网民面前的时候，它那憨态可掬的形象、丰富搞笑的语言，生动活泼、调皮可爱的模样就像一种魔力，立刻就受到了上千万Q民的喜爱和推崇。

对于绝大多数的网民来说，受时间和精力的限制，还是喜欢比较简单有趣的游戏。QQ宠物的设计，采用了广大用户非常容易接受且易于理解操作的形式，为用户提供一种简单的快乐。因为操作简单，玩起来既不费时间，又不费脑力，可以让人真正的休闲放松。QQ宠物可以不受空间和时间的限制，只要你有时间并且有一台电脑和一根网线就可以去体验。而且也不用投入很多的经历和时间去照看它，只需照顾好它的日常生活就行。这种简单的操作模式，让众多可以不受年龄、学历等条件的影响，从而拥有了庞大的用户群体。

可以看到，QQ宠物有别于其他的任何互联网产品，给用户带来不可替代的价值，从而是它风靡网络，经久不衰。业内人士把QQ宠物称为腾讯一个新的奇迹，然而随着猪猪、熊熊等新宠物的推出，QQ宠物或许会创造更多的奇迹！





首创网游养成

《如来神掌OL》玩法多多

在现在这个新游戏辈出的网络游戏市场里，我们被无数相似的新出网游所困扰，不知如何去何从选择哪款。但是细细研究这些游戏，我们不难发现其实这些网络游戏的游戏模式是比较单一和雷同的。韩国产的游戏免不了韩国泡菜的感觉，无尽的练级打宝，然后充装备；欧美网游则是突出任务和副本系统，虽然讲究了团队概念但是依然逃脱不了网络游戏单机化的趋势，完全发挥不出网络游戏的强大系统优势。如何才能让一款网游完美整合许多游戏模式是当今中国网游业的一个新趋势。作为游戏米果在2007年力推的网络游戏《如来神掌OL》开创了网络游戏玩法新模式，它融合了角色扮演（RPG）、宠物养成（Mon）、益智休闲（TAB）以及战略竞技（SLG）等170多种新玩法，让每个玩家都能在游戏中找到适合自己的游戏之路。

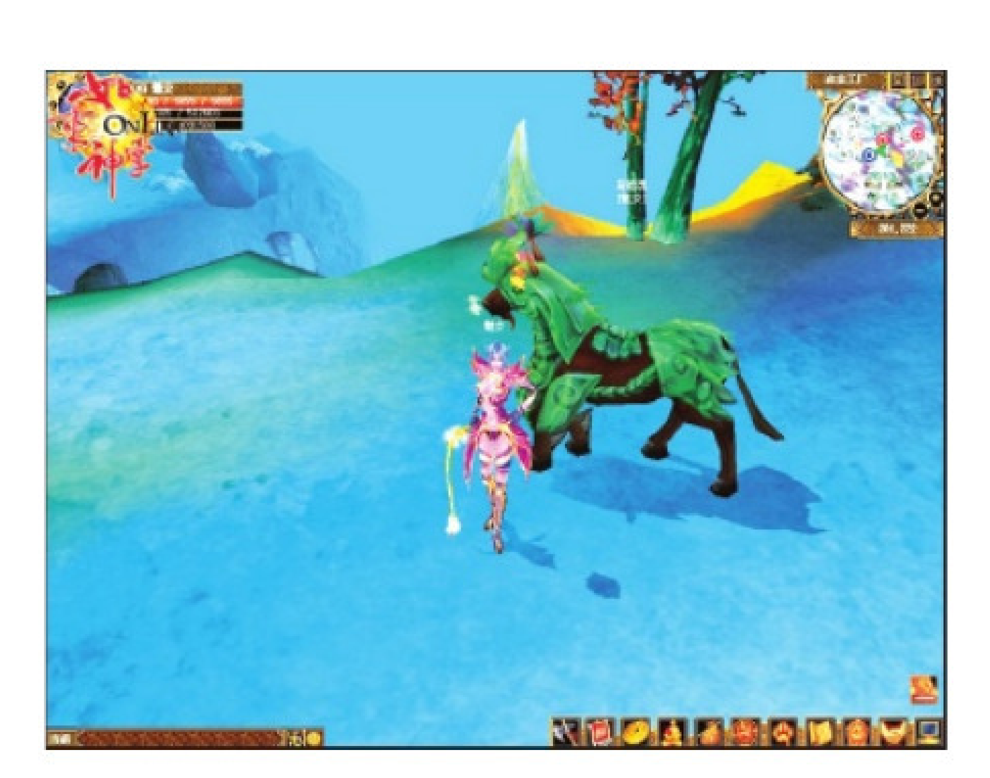


任何一款回合制的网络游戏，能陪伴主人一起战斗的召唤兽一定是必不可缺的一个环节，但是如果仅仅是将一只怪物捕捉过来为玩家所用的话，势必会导致玩家与玩家之间召唤兽的类型非常雷同，还会带来虽然召唤兽很强，但并不符合玩家自己想法的问题。很多玩家特别是MM玩家非常钟情于一种类型的游戏，那就是养成类游戏，而如今虽然很多网络游戏都推出了宠物系统，但这些宠物系统都仅仅只是让玩家去捕捉一些怪物变为自己的宠物，并没有玩家最直接的构思和参与。而《如来神掌OL》却首创了在网络游戏中融合宠物养成的全新概念——召唤兽牧场，使得玩家可以按自己的意愿来养成孵化和配种组合。

梦幻组合　打造你的专属宠物

要培育一只属于自己的召唤兽，第一步就是要在召唤兽牧场中养出一只小召唤兽。那怎样才能获得自己的个性召唤兽呢，首先要加入一个建有“牧场”的2级以上帮派，并且该牧场等级最好能达到3级，这样才能使用牧场所有的功能。在召唤兽牧场中，大家可以选择两个不同种类的召唤兽进行配种，从而生产出新的宠物品种。不过，配种是有成功率的，成功配种会生出金蛋，失败则生出石头，但原本用来配种的召唤兽不会消失。当然，并不是拉来任何两只召唤兽就可以进行配种的。首先，两只召唤兽要确定一只为主要召唤兽，另一只相应的做次要召唤兽。另外，召唤兽在3天里只能配种一次。同时，配种的成功率和两只召唤兽的适配度以及互补程度密切相关，两只召唤兽的天赋、互补度高的话，适配



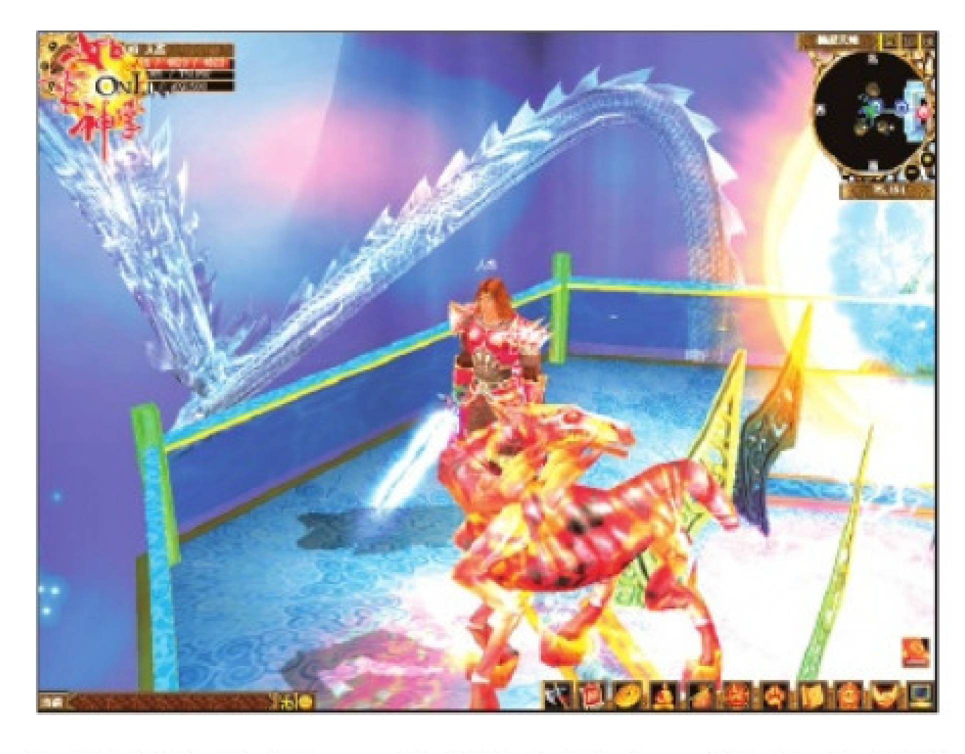


度就高，配种成功率也会非常的高哦，这样得到极品宝宝的机会也就会很高的。在《如来神掌OL》中，对于养成这个概念做的非常地道，因为在游戏里，不能随便拉来两只召唤兽进行配种，而是要经过悉心的考虑和挑选的。玩家必须综合考虑自己的人物职业和召唤兽的搭配，并且考虑到将来需要召唤兽所拥有的天赋和能力，这样不仅能打造一只看上去很强的召唤兽，更是能打造出一只适合自己的真正在实战中也能做到很强的召唤兽。为什么这么说呢，因为在《如来神掌OL》的世界里，召唤兽是拥有自己的属性和技能的，如果一个战士能拥有一只法师型的召唤兽，或者一个法术职业能拥有一个肉盾型的召唤兽，那这样的组合才是强强联手，在配种的时候玩家一定要重点考虑到这一点



才行。说了半天，其实是想让玩家着重注意到这一点，因为在《如来神掌OL》中，配种的两只召唤兽一定要确定一只为主要召唤兽，另一只为次要召唤兽。这样的区分是有非常重要的意义的，因为配种所得到的新一代召唤兽将大部分继承主要召唤兽的能力和天赋，并辅以次要召唤兽的能力和天赋。也就是说，如果在定配种召唤兽的主次时选错了的话，极有可能出现属于相同类型的人和





兽搭配的情况，对于玩家而言，这样的情况一定会让人郁闷不已的。

耐心孵化 奶爸奶妈齐动员

不过要提醒大家的就是，并不是得到金蛋就意味着一定能获得新的召唤兽宝宝的，生下来的金蛋需要在牧场进行孵化，而孵化需要完成简单的孵化任务。虽然说任务简单，但是非常考验玩家的耐心，只要有天忘记做任务，忘记去照顾召唤兽金蛋，那么所有前面所做的工作就都前功尽弃了。大家每哪天可以接2次孵化任务，完成任务后可以给金蛋喂食1次孵化道具。当给金蛋喂食过6次孵化道具后，就可以顺利地孵化出召唤兽宝宝。大家要记得，在孵化期间每天至少需要喂食1次，否则召唤兽宝宝就会僵死在蛋中。就像前面所说的，玩家在培育召唤兽时要全盘考虑将来召唤兽与自己的配合问题，在配种的时候就要开始考虑配种召唤兽之间的协调问题，而在孵化的时候更是要考虑到孵化所需要用到道具种类。选择给金蛋喂食什么道具会影响到将来孵化出的召唤兽宝宝的类型。孵化出的召唤兽宝宝会根据孵化类型得到额外能力的提升，就像胎教，在妈妈肚子里的时候就先人一步，出生后的教养就会变得简单很多哦。那刚孵化的召唤兽宝宝会得到什么额外能力呢？首先是最基本的能力——打怪类能力，就是说能够在打怪的同时获得更高的成长率，也就是比别人发育的更快。而且获得这种能力的条件非常简单，只要在帮派NPC“幻兽仙人”处购买普通孵化道具就可以啦。还有两种特殊道具能让宝宝获得不同的能力——帮贡类能力和帮兽类能力，顾名思义拉，帮贡类能力就能使主人获得额外的帮贡，帮兽类能力就是这个宝宝成为帮派的神兽哦，是不是很期待啊？当然，获得特殊能力也是要付出额外代价的，因为特殊道具只有关卡Boss会掉落的。

悉心调教 打造最强召唤兽

前面的一切都只是一个开端而已，玩家在经历了配种和孵化以后，已经能看到心目中将来最强召唤兽的影子了，然而，这一切仅仅是一个开端而已，再强的天赋与能力没有后天悉心的调教，也只能是“小时了了，大未必佳”。在将来与召唤兽的相处中，玩家还必须要带着它一同战斗才能让它成长的更快，才能让玩家将来面对更残酷的战斗中有个强力的伙伴。另外只是让召唤兽一味战斗，也不一定能获得非常好的效果，要让召唤兽获得额外能力的提升，召唤兽牧场的作用就另外体现出来了，因为召唤兽在出生之后依然还是能够回到牧场中去进行驯养。如同后天进行的教育一般，驯养会让召唤兽的能力得到更进一步的提升。其实驯养没有想象中的那么难，说白了就是给宝宝吃饲料。饲料分物理型和法术型，分别对应物理型的召唤兽和法术型的召唤兽，而且每30级就会对应一种不同的饲料，每用饲料驯养一次召唤兽，召唤兽的属性就会特到一定的提升的。就如同我们前面再三强调的一样，玩家和召唤兽的配合非常重要。玩家一定要注意一点，不要喂错饲料，如果一个法术型的召唤兽被喂了物理型的饲料，或是物理型召唤兽吃了法术型饲料，那么最后也许会养出一个四不象来。饲料的来源是在哪里得来的呢？还是去找在唤兽牧场中的“幻兽仙人”去，他会卖给大家饲料的。不过，要提醒大家的是，就像小孩子吃多了也会撑一样，召唤兽也不能过分驯养，所以每个召唤兽只能驯养10次，请大家特别注意。







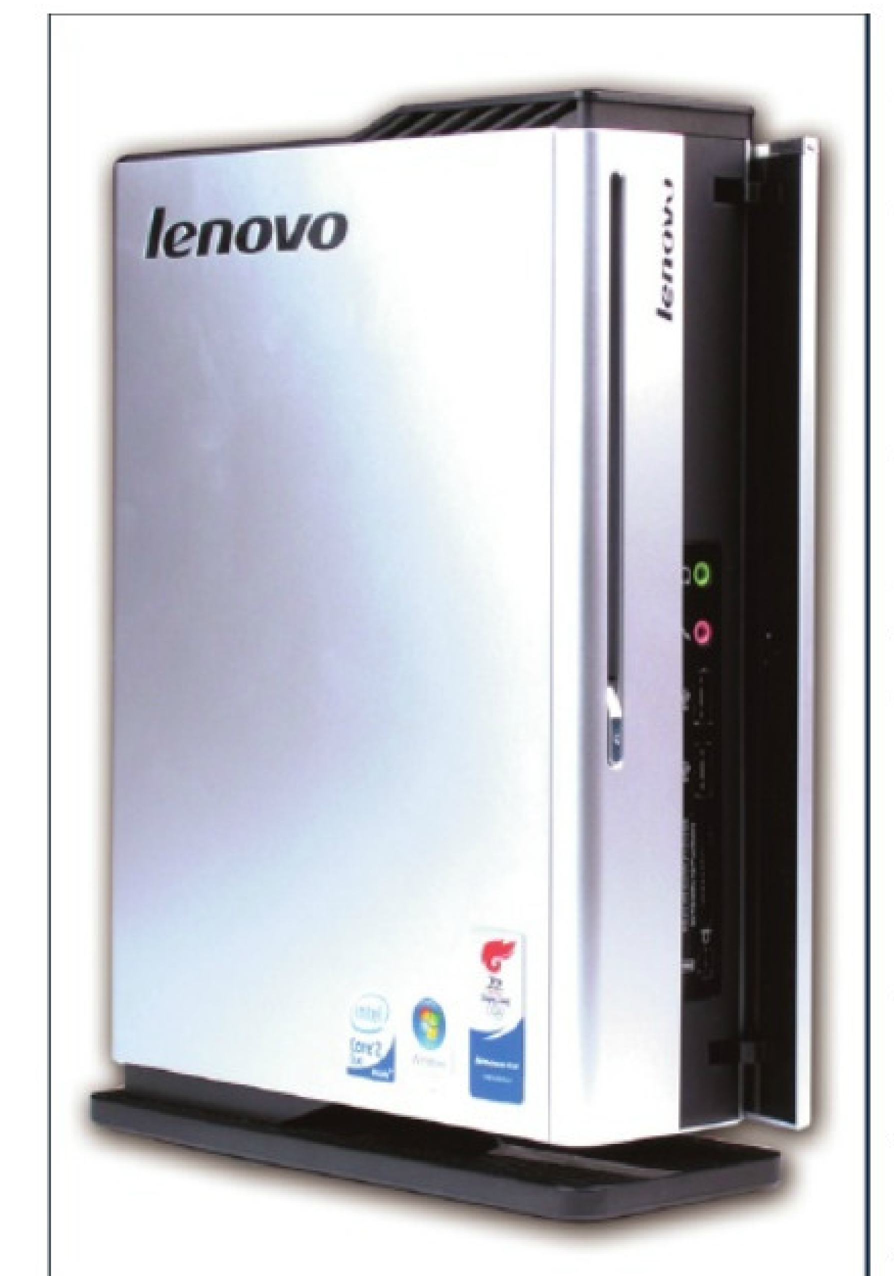
养成类的召唤兽牧场只是《如来神掌OL》中多种游戏模式中的一种而已。养成一只属于自己的超强召唤兽不仅仅能对玩家今后的战斗有所帮助，而且会让玩家的个性和眼光得到完美体现，简简单单的养成游戏，不只是对玩家耐心和爱心的考验，其实更是要考验玩家的统筹能力和鉴别能力的。介绍了那么多关于召唤兽牧场的情况，想必大家对这套流程已经有了个初步的概念了，那么就请大家踊跃参与到我们“永久免费 永不删档”的内测中来，亲自体验一下网络游戏中的养成概念吧，并且，一同来开创在《如来神掌OL》中属于我们的华丽篇章吧。



客厅新宠
——联想天骄i660家用台式电脑

■ 晶合实验室 壹分

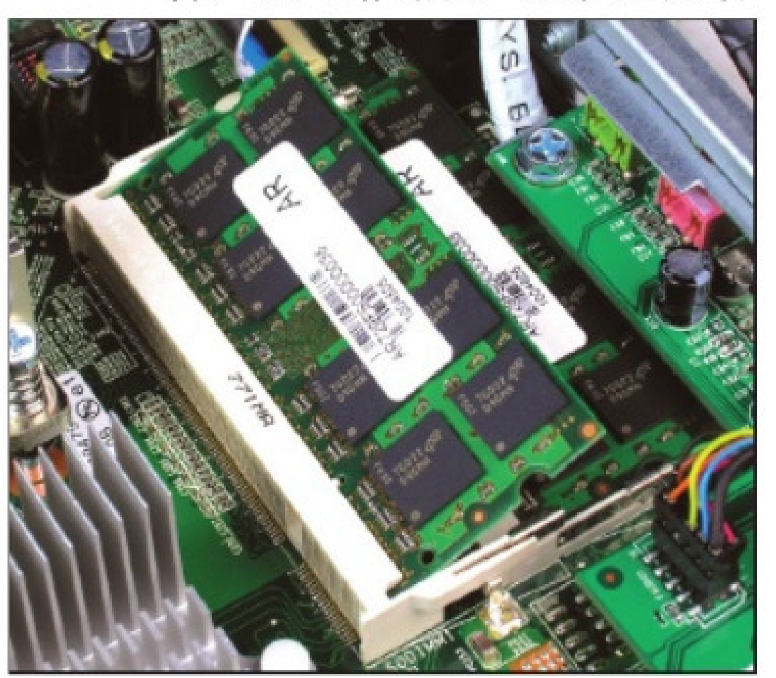
厂商：联想（Lenovo ）
上市状态：已上市
售价：10560元/8160元（主机）
咨询电话：800-810-8888
附件：电源适配器、创新i-Trigue 200 mini多媒体音箱、驱动光盘等
推荐：以视听娱乐为主的高端用户



体积小巧的机箱

天骄i660于奥运倒计时366天时推出，同时拥有普通零售版本和奥运会限量版本（限366台），限量版本除在机箱侧面印有标示出历届奥运会举办城市的世界地图外，其他方面均与零售版本相同。这款产品采用了比准系统还要小的mini型机箱设计（体积约为标准ATX机箱的1/7），厚度仅有8cm，侧面投影面积相当于一本16开杂志，是目前为止整个联想家用台式电脑中体积最小的。

这款产品的主板基于英特尔946GZ芯片组设计，可以支持FSB 800MHz的酷睿2处理器和奔腾D处理器，同时整合了GMA950显示核心，不过为了尽量减小体积没有提供可供扩展的PCI或者PCI-E插槽。它采用英特尔酷睿2 E6320双核处理器，主频达1.86GHz，拥有2MB二级缓存。为了节省空间和降低发热量，天骄i660还引入了一些特殊设计，采用2条1GB DDR2 667MHz笔记本电脑内存和9mm超薄吸入式DVD刻录机，还有类似笔记本电脑的外置电源。硬盘方面则搭配西部数据250GB，拥有8MB缓存和7200r/min的转速。



为了节省空间和降低发热量，采用了笔记本电脑内存



9mm超薄吸入式DVD刻录机

为了配合预装的Windows Vista高级家庭版操作系统，这款产品还附带了通过微软认证的飞利浦遥控器和红外线接收器，用户可以通过遥控的方式来完成各种多媒体应用。出于整体协调性的考虑，联想为这款产品搭配了创新i-Trigue 200 mini多媒体音箱，采用1英寸全频带钛合金扬声器和可替换的半透明彩色面板。测试中这款音箱的中高频表现较好，声音明亮，穿透力强，但限于单元尺寸和箱体大小，低频效果无法令人满意。



创新i-Trigue 200 mini多媒体音箱



飞利浦遥控器和红外线接收器

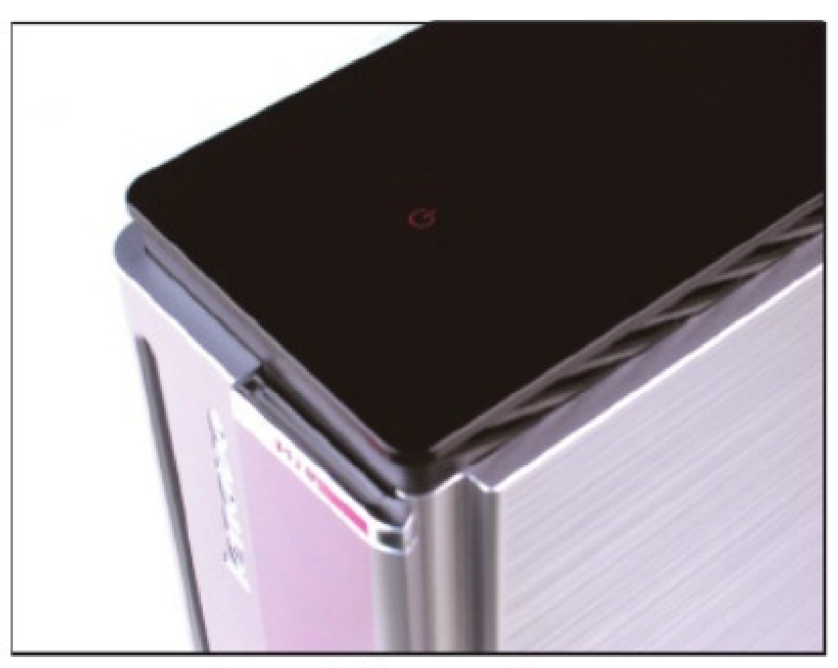
天骄i660的无线超薄键盘采用笔记本电脑中常见的88键设计，键面宽大，键程较短，回弹力较轻。在键盘区的上方设计有8个快捷按键，通过其可以快速激活操作系统中对应的功能。而在最右侧是键盘射频发射器的开关拨钮与电池电量指示灯，用户在关机或者长时间不使用键盘的时候可以将其

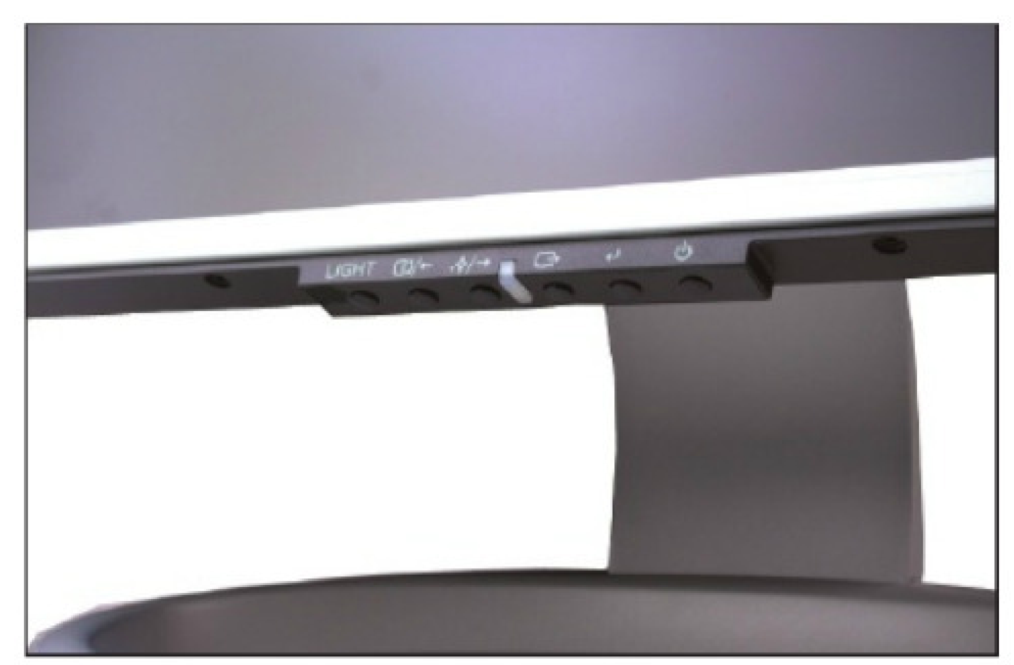

88键超薄无线键盘

关闭以节省电池电量。为了节省桌面空间，小键盘处被与笔记本电脑相同的鼠标触摸板代替，并设计有左右按键。为了配合鼠标触摸板的使用，该机在左侧“Ctrl”与“Alt”两按键中间设计有第二组鼠标左右按键以方便触摸板的使用。考虑到部分用户的使用习惯，这款产品还附赠了一只2.4GHz无线鼠标。


与笔记本电脑相同的触摸板设计

机箱前置面板位于光驱右侧的防尘挡板下，包括耳机/麦克风接口、多功能读卡器、2个USB 2.0和1个IEEE 1394接口。电源开关放置在机箱顶部，为避免误触，采用延时触摸式设计。机箱整体外壳为ABS工程塑料材质，表面模仿金属拉丝处理，为了保证强度和隔绝电磁辐射，在内壁还覆有一层1mm镀锌钢板。对于采用mini机箱的产品而言，散热性能至关重要。天骄i660由于采用了部分笔记本电脑配件和外置电源，使得机箱内的发热量得到有效降低。机箱背部安置的2个8cm排风扇的主要任务是带走处理器热管散热器中的热量，进气孔分别位于机箱顶部和底部，隐藏在经过高抛光处理的黑色底座和顶盖之下。在底座处藏有马蹄形的白色灯管，开机后会发出柔和的白色光线，非常漂亮。机箱背面提供了5.1声道的音频输入输出接口、4个USB 2.0和1个RJ45以太网接口、以及DVI/D-Sub视频输出接口等。有趣的是，这款产品还提供了一个和笔记本电脑一样的电脑锁插孔。另外背部下方还有一个用于控制底座灯光的开关。


机箱顶部的延时触摸开关



22英寸宽屏液晶显示器


背部接口比较齐全

这款产品所采用的22英寸的宽屏液晶显示器具有1680×1050的分辨率，超窄边框设计使屏幕显得更大，也给人一种非常轻薄的感觉。底座部分采用铝合金材质，不但美观而且兼具了稳固性，能够在-5～20度之间调整俯仰角度，但不具备旋转功能。控制按键隐藏在屏幕边框的正下方，2个D-Sub视频输入接口与1个DVI视频输入接口位于显示器背面。

受显示核心的性能限制，天骄i660在Vista系统自带的Windows体验索引中仅获得3.6分，处理器部分获得4.8分，内存5.6分，硬盘5.8分。在随后的性能测试中，显示系统不出意料地成为系统性能的瓶颈。整机性能测试我们采用PC Mark 05，3D Mark 03/05用来测试显示核心的性能，另外通过Super π和HQV分别测试处理器和高清视频回放的表现。

整机性能方面，天骄i660在PC Mark 05中获得了4306的总分，达到了主流机型的性能标准，处理器、内存和硬盘的性能都很不错，但是主板集成的GMA950显示核心仅仅获得了1956分，影响了整体成绩。在3D Mark 03/05的测试中，显示核心所表现出来的性能仅能满足基本的3D游戏需求，无法应对流行的大型网络游戏和3D游戏。视频方面的测试中显示器的表现较好，色彩鲜艳，亮度均匀，整体响应时间接近5ms，可以满足绝大部分娱乐与多媒体应用的要求，但较弱的显示核心也导致高清视频播放时处理器占用过高（超过30%）。



天骄i660是一款很有特色的产品，拥有出色的工业设计和全面便捷的操控方式，其性能足以轻松应对一些较大的应用程序和各种常用软件，在多媒体娱乐方面也没有问题，不过由于音箱功率较小，不太适合空间较大的环境，游戏性能也有所欠缺。综合来看适合以视听娱乐为主的高端用户。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

东山再起——耕升神驹红旗版8600GT

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：耕升（Gainward）	上市状态：已上市
售价：899元	咨询电话：0755-82024293
附件：驱动光盘等	推荐：追求高性价比的用户

对于较为资深的DIY用户来说，耕升板卡曾经是以性价比取胜的产品，而它还经常会推出一些相当独特的设计。例如可通过跳线转换为“专业版”显卡，大幅度提升3D设计软件处理速度。而随着2004年耕升被并购，这一面向DIY市场的品牌从市场上彻底消失了。不过最近，耕升品牌在得到强力支持后，出色的新一代显卡亮相登场。

耕升神驹红旗版8600GT作为面向主流市场的产品，是它重新争夺市场的急先锋。8600GT采用统一渲染架构，支持GigaThread技术，拥有32个流处理器，4颗显存总容量256MB，显存位宽128b。

从外观上看，神驹红旗版8600GT和其他显卡有着非常显著的区别。正面的大网罩使其变成了一个相当规则的长方体，这既能防止显卡板面的元器件被意外碰撞刮蹭，也能减少被风扇带到板上的灰尘。在金属网罩下则隐藏着采用较大直径风扇的核心散热器，不过高频率显存上却没有专门的散热措施，显存和供电电路都只能通过核心散热片上的风扇向周边吹出的气流进行散热。它提供了两个DVI接口，一个S-Video接口，并且支持SLI和HDCP功能。

耕升神驹红旗版8600GT需要安装外接电源，以保证运行的稳定性，位于显卡尾部的供电电路也是做工相当严谨的。在金属网罩下则隐藏着采用较大直径风扇的核心散热器，不过高频率显存上却没有专门的散热措施，显存和供电电路都只能通过核心散热片上的风扇向周边吹出的气流进行散热。

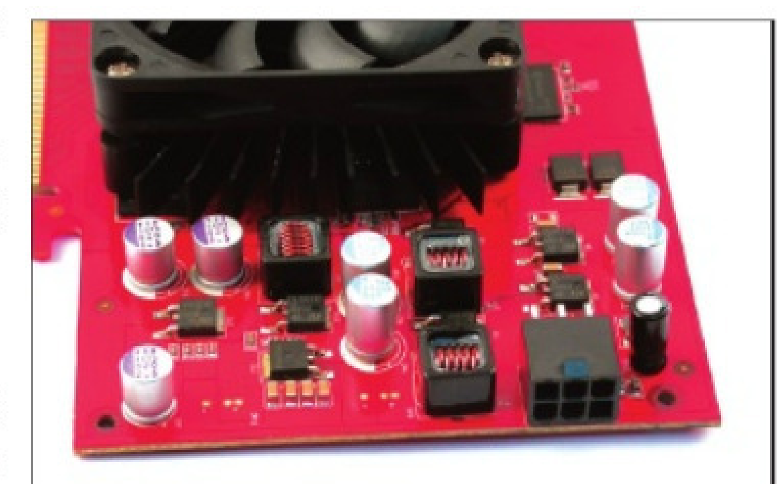
红旗版是耕升采用高端显存的型号，从这一命名就可看出，这将是一块强调频率提升潜力的产品。它采用1.0ns DDR3显存，理论上讲可以达到最高2GHz的运行频率，而其默认频率则设定为625MHz/1800MHz。耕升神驹红旗版8600GT需要安装外接电源，以保证运行的稳定性，位于显卡尾部的供电电路做工相当严谨。另外它还具备一个蜂鸣器，用于在发生异常时报警。

1.0ns DDR3显存

耕升神驹红旗版8600GT实际上是进行了一定超频的产品，在测试过程中我们特意观察了其稳定性的表现，显卡的表面温度一直保持在可接受的范围内，而且风扇声也完全淹没在酷睿处理器散热风扇噪声中，并没有因为增加了较大的网罩而产生散热不畅或风流受阻问题。从实际测试情况看，它的运行还是相当稳定的。它仍有富余的散热能力，因此核心和显存都还有一定的超频空间。



1.0ns DDR3显存



供电部分电路用料做工都较好

在测试中我们采用了华硕P5B主板、Core 2 Duo E6320处理器、Kingmax内存1GB×2。操作系统为Windows XP+SP2，安装NVIDIA公版驱动158.22。从测试结果来看，作为主流产品的耕升神驹红旗版8600GT，在性能上表现相当不俗。尽管受到128b显存位宽的限制，但高速显存带来的高带宽还是足以让它应付4倍抗锯齿所需的数据流量，此时的系统性能瓶颈转移到了处理器一边。

项目	设置	No FSAA, No AF	4×FSAA+4×AF
3DMark 05	1024×768	10 417	10 167
	1280×1024	9069	8734
	1680×1050	7927	7608
3DMark 06	1280×1024	5229	4995
	1680×1050	4556	4342
HL2	1024×768	158.66	150.55
	1280×1024	100.92	94.61
	1680×1050	83.18	78.20
DOOM3	1024×768	148.7	147.3
	1280×1024	108.7	107.8
	1600×1200	72.5	78.0

晶合实验室测试联盟



售价899元的耕升神驹红旗版8600GT不仅拥有不错的性能，而且功能齐全，是值得考虑的主流游戏娱乐显卡。



炫目度：★★★★



口水度：★★★☆

性价比：★★★★

明基推荐使用用于商用计算的正版 Windows Vista® Business
明基推荐使用用于个人计算的正版 Windows Vista® Home Premium

做超级玩家 FOLLOW ME!!

BenQ Joyhub NASA

携强劲游艺功能问世，攻占你心房！



图片仅供参考，具体以实物为准，活动解释权归明基公司所有

是时候告别拖沓的游戏画面、陈旧的游戏战场了！
BenQ Joyhub NASA，专为擅长游戏、热爱游戏的你而生！
四大强势功能，带来前所未有的视觉、听觉、触觉全方位豪华游戏盛宴！

9月1日到10月7日，买Joyhub系列，双重惊喜给到你！

一重礼：
买Joyhub NASA送游戏方向盘或游戏手柄(按型号)
买Joyhub江南送Hello Kitty靠垫
买Joyhub雅典送宜家时尚台灯

二重礼：
+19元送显示器暖暖圈（市场参考价：69元）
+139元送敢达模型（市场参考价：264元）
+799元送 BenQ 江南手机（市场参考价：1499元）

垂询热线：400-888-0333(未开通地区请拨打0512-68078800-2873)
网址：www.BenQ.com.cn
明基电通（上海）有限公司　上海市长宁区广顺路33号B栋6层

BenQ
享受快乐科技



RADEON新强援——迪兰恒进HD 2600 Pro/2400 Pro

HD 2600 Pro

HD 2400 Pro

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：迪兰恒进　　上市状态：已上市
售价：699元（2600 Pro）/499元（2400 Pro）
咨询电话：010-62800098 附件：样品暂无
推荐：商用和家庭娱乐用户


RV630芯片

很明显，在第一代DX10显卡的竞争中，至少在进度方面，AMD-ATI确实远远落后于对手。不过微软的Vista操作系统备受争议，DX10大作难产，却给了RADEON系列帮了一个大忙，暑期才上市的RADEON HD 2400/2600仍然有很大机会争夺更多市场份额。在过去的测试中，我们发现RADEON X1000系列的中低端型号与对手相比，由于芯片设计就存在差异，因此同档次显卡的设计更加复杂。尽管这样可能提高了稳定性，但无疑增加了不少成本。因此在见识了厚实的RADEON HD 2900XT之后，我们不禁对这一代的中低端产品线又有些担心，直到它们的实卡出现在面前。


HD 2600 Pro采用现代1.4ns DDR2显存

测试样卡来自迪兰恒进，镭姬杀手HD 2600 Pro是一款采用了RADEON HD 2600 Pro芯片的产品。红色仍然是A卡的标志性PCB颜色，而我们也发现这款显卡出乎意料的简洁：正面供电电路中仅有几只电容、电阻、MOS管等元件，其他部分则是数量不多的小型贴片元件，其成本控制得相当不错。

这款显卡的核心/显存频率为700MHz/1200MHz，安装了4颗Hynix 1.4ns DDR2显存，总容量256MB，位宽128b。涡轮式核心散热器可将气流导向四周的显存芯片，辅助其进行散热。显卡提供了D-Sub、DVI和S-Video接口，但比较奇怪的是并没有CrossFire需要的桥接器接口。

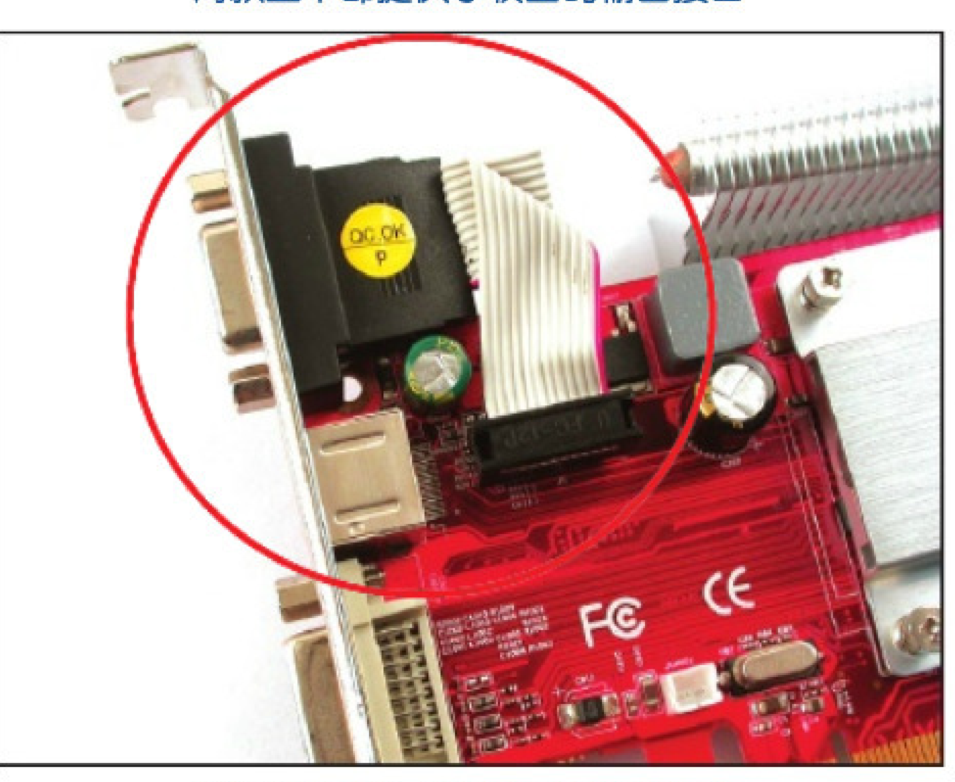
相对于面向中端市场，比较强调性能的RADEON HD 2600 Pro来讲，面向最低端独立显卡市场的RADEON HD 2400注重的显然不是3D性能，这在我们的测试中也可以看出，其3D能力其实相当有限。类似“刀版”设计的RADEON HD 2400 Pro，让人怀疑是一款刚发售的DX10级显卡，而它却同时采用了较高成本的热管散热器。另外提供了DVI、D-Sub和S-Video全接口，因为板型太窄，不得不使用数据线接出VGA接口。这些设计恰好说明它的定位是在追求静音和需较好输出能力的商用及家用电脑用户。

这款RADEON HD 2400 Pro正反面共安装了8颗奇梦达（Qimonda）2.5ns显存，构成高达512MB的显存容量，甚至超过主流的RADEON HD 2600 Pro，其默认核心/显存频率为525MHz/800MHz。

在测试中我们采用华硕P5B主板、Core 2 Duo E6320处理器、Kingmax内存1GB×2；



两款显卡都提供了较全的输出接口


2400 Pro的D-Sub接口用连线接出

操作系统为Windows XP+SP2，安装ATI公版驱动7.8版以及一些相应的补丁和驱动。

很明显，仅以3D性能而言，RADEON HD 2600 Pro的表现并不突出，而2400 Pro则基本上不适用于一些近期的大型3D游戏。在视频播放测试中，我们发现了一个比较有趣的现象，低端的RADEON HD 2400 Pro的表现要好于2600 Pro。例如图中飘扬的旗帜，在快速移动的条纹中，RADEON HD 2400 Pro的锯齿相对较少。



RADEON HD 2400 Pro（左）在视频播放测试中的表现比HD 2600 Pro要好

型　号		RADEON HD 2600 Pro		RADEON HD 2400 Pro
图像设置		No AA，No AF	4×AA+4×AF	No AA，No AF
3DMark 05	1024×768	8625	7734	3165
	1280×1024	7185	6344	2451
	1680×1050	6314	5483	N/A
3DMark 06	1280×1024	4047	3701	1433
	1680×1050	3544	3137	N/A
Half-Life 2	1024×768	144.99	59.38	49.30/49.53
	1280×1024	89.08	38.81	29.46/29.56
	1680×1050	73.52	31.64	N/A
DOOM3	1024×768	114.9	62.4	N/A
	1280×1024	78.8	42.5	N/A
	1600×1200	56.3	31.0	N/A



RADEON HD 2400/2600作为面向中低端市场的DX10显卡，3D性能方面并不是它们的特长。而更低的成本和价格，更出色的视频应用应该是它们打破目前市场格局的真正利器。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

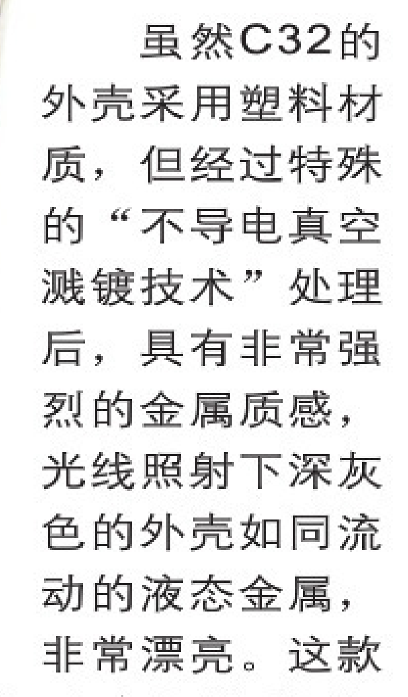


液态金属——明基C32手机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售价：1580元
咨询电话：400-888-0888
附件：耳机、充电器、数据线等
推荐：对外观要求较高的用户





虽然C32的外壳采用塑料材质，但经过特殊的"不导电真空溅镀技术"处理后，具有非常强烈的金属质感，光线照射下深灰色的外壳如同流动的液态金属，非常漂亮。这款产品采用直板设计，机身侧面和方向键采用银灰色电镀处理，与外壳形成良好的色彩对比。

相对目前主流的QVGA屏幕而言，C32的屏幕分辨率只有176×220，屏幕亮度较好，色彩鲜艳，但颗粒感较明显。键盘区位于屏幕下方，外观处理采用与机身相同的技术，但色泽要略浅一些。键盘区面积较小，按键段落感明显但手感偏硬。为了保证产品整体的"流动"特性，产品外观设计简洁流畅，microSD卡插槽和USB接口都有防尘盖设计，且有与机身相同的电镀工艺，需要注意的是该产品并不支持microSD热插拔。机身背面设置有200万像素摄像头和较大的扬声器，摄像头拍摄质量一般，扬声器倒是音量充沛，偶尔用它放放MP3也还不错。



200万像素摄像头和扬声器

这款产品在功能方面设置全面，虽然仅有500kB内存空间可供用户使用，但却提供了500条电话号码记录，支持64和弦和MP3来电铃声。值得一提的是除了可设置不同的来电铃声，C32还允许用户使用手机录制的有声视频作为个性化来电显示，是个非常有趣且实用的功能。另外C32还支持Java游戏、视频播放功能，增加了用户的使用乐趣。



这款产品拥有炫目的外观和全面的功能，只是在屏幕配置方面显得有些落后，如果价格能够有所降低，将是一款不错的中低端产品。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

华硕推荐使用正版Windows Vista™ Home Premium

华硕双核独显Z99Sc笔记本
全能商务 从容掌控

intel Centrino Duo

内置英特尔®酷睿™2双核

唯有全方位掌控方能制胜！华硕Z99Sc笔记本，采用全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术，多任务处理与反应速度提至新高，8系列独立显卡，强劲性能表现，全能商务，乾坤尽掌。



- 采用全新一代英特尔®迅驰®双核处理器T5470，FSB800带来急速运算体验！
- 采用全新一代NVIDIA GeForce 8400M G独立显卡，快乐驰骋游戏世界
- 采用SATA硬盘，传输速度更迅捷
- 采用华硕专有Power4 Gear eXterme省电技术，有效延长电池使用时间
- 搭配MultiFrame桌面视窗整理软件，井井有条效率倍升
- 14.1寸绚丽屏幕搭配华硕专有Splendid靓彩引擎技术，尽享视觉饕餮
- 搭配快捷键实现Instant Fun功能，更人性化设置轻松操作

光棍时代

——IT男女的单身之忧

■ 本刊记者 冰河

IT是什么意思？流传的解释有很多。

信息科技（Information Technology）行业的缩写，目前泛指一切与电脑技术科技有关的行业。

英语中对于第三人称非人类物体的指代称呼。

生活中一种独身状态的隐喻。表示一个人躺在一张床上，枕着枕头（T），边上是一堵冷冰冰的墙（I）。

有人把这3种说法结合起来，得出一个有趣的结论，就是"搞IT（信息科技技术工作的），（被）当IT（非人类物体）用，回家也要过IT（一个人入睡的日子）"。

这真是一种凄惨的生活状态。

搞IT的，工作时是不是真的那么惨，被当作非人类使用，这个很难说。毕竟工作职位千差万别，有高有低。虽然都是为人民服务，但每个人对于自身工作的认识和承受的压力也不一样。相信真的自认被当作非人类的终究是少数。至于回家之后是不是一个人面壁入眠……这是每个人的私人问题，原本不在公共关心的话题之列。不过……当独自面壁的人越来越多时，就不得不成为一个公共话题了。

需要指出的是，尽管我们可以把这个问题当作公共话题来讨论，但对于问题的解决，始终还是要依靠个人的努力。虽然各位看到这篇文章的时候距离11月11日光棍节还有一段时间，不过我们希望过这个节的人，能少些再少些。

♂ 不想单身


单身就如同在天上飞，很自在，但总有落地的一天。而且其实每个人都明白，再怎么折腾也飞不远

2007年的一个夏日，北京某些写字楼，一个热闹的QQ群里。

“在北京的兄弟姐妹们请乱入。帅哥靓女腐败团，本周末组织前往坝上草原2日游，骑驴骑马骑大骆驼，喝奶喝酒喝西北风。要求单身男女最好，已婚人士不拒，未成年人需家长带领前往。所需资费每人在200元至400元左右，具体金额需看参与人数。团队人数上限22人，名额有限，有意者请联系XXX，电话139XXXXXXXX。”

“啊，莫非我遇上了传说中的相亲团？”

“是啊，难道是老天可怜我们这群孤魂野鬼，特地在长假到来之前给我们一个摆脱单身的机会？”

“别那么多废话，去还是不去？痛快点，机会难得，过这个村没这个店了。”

“当然去，我报名……”

“我也去，找XXX联系是么？”

“啊？我怎么才看到，还有名额么？可怜我单身多年……”

这群嗷嗷叫着要参加的，绝大多数是中关村或建国门一带各个IT公司里的男性光棍。对于此次以认识异性朋友发展进一步友谊为目的的出游，他们表现出异乎寻常的热情。当然女光棍们也同样踊跃报名，只不过相比男同胞的声势浩大，她们更习惯于悄悄联系，声张的不要。据事后透露，她们有的为此放弃了周末的美容计划，有的推迟了洗衣服收拾房间把冰箱填满的常规行动，更有人咬牙购置了价格不菲的出行装备，就等着日期一到众人聚集各自寻觅瞬间的心动。

出发前几天……

“啊啊啊，网站服务器受到DDoS攻击，我这几天是要死在公司了，对不起了各位MM们，只好等下次的缘分了。”

“大中华区的头头来了，整理业务做报告，我能带着笔记本去么？估计去也没心思玩了，算了……”

“刚被告知本月奖金被扣光，资金链断裂，本人宣布破产，有不嫌弃穷光蛋的MM就直接联系我吧，我们改去看午夜场如何？”

理由五花八门，尽管组织者在群里大发雷霆，声言这样搞法，“老娘再也不组织这种吃力不讨好的无聊浪漫行动”。但咆哮也没用，不能去的人都有一定去不得的理由。总之最终出发前往坝上草原的旅游团仅有14人，其中3人已婚带着家属，剩余2男6女在草原上渡过了开心的两天，据说还有人在马上睡着了……至于传说中的“相亲”目的，结果不知所终。谁也没奢望一次出游就找到终身伴侣，虽然年纪不小，不过终身大事还是不能马虎的，不是么？好吧，终于有人承认，难得来一次，大家都忙着骑马拍照看风景，男女之间都没怎么深入交流来着。

咆哮归咆哮，此类性质的“相亲团”过去有，现在有，将来只会出现得更多。男男女女相互寻找另一半的渴望，是人类自诞生开始就无法遏制的本能。不过虽然我们登上了月球，探测了火星，可以克隆猪狗牛羊，也掌握了怎么转基因。可是面对陌生异性时，尽管站在科技行业的顶层，很多人却手足无措，最后仓惶落跑。我们相信单身问题不仅存在于IT行业，不过显然这个精英聚集的领域是个重灾区。

这次可以说基本失败的出游，从一个角度清楚地表现了IT男女难以成家的一个原因：无法摆脱的工作。

IT行业工作繁忙、压力大，众所周知。记者在采访中了解到，在这个行业中，男性多从事的是技术、管理性工作，而女性多从事行政、外联、财务、公关等工作，不同的工作，压力体现在不同的方面。在大连软件园从事软件项目开发管理的蒋常青向记者解说了他们的常规工作内容。

“按照正常情况，软件开发项目的流程大致可分为需求、分析、程序编写、集成、测试等阶段，整个开发团队也是按照这个流程组合而成的，所有工作方能顺序进行。这种最常见的模式被称为‘瀑布式’（Waterfall）流程法，也就是前一个步骤完成后，再把结果导入下一个步骤。这种传统方法的特色是结构简单、职责分明、各行其是，但


良辰美景奈何天，浮躁的灵魂抓不住瞬间的心动

同时也有缺点。因为这种单向流程模式缺少各部门间的沟通与反馈设计，也缺少弹性应变机制，一旦发生失误、需求临时改变或流程出现问题时，就会使整个流程大乱。轻则成员彼此指责，推卸责任，重则重起炉灶，推倒重来，所以只适合内容比较简单、相互沟通配合要求不高的小型软件项目。目前的软件开发方式，倾向于颠覆惯用的单向式流程，把瀑布的最终结果导回源头，成为一个循环的圆圈（Cycle），使整个流程具备反馈与检验机制。一般软件开发过程通常分为以下几个阶段：需求分析（Requirement Analysis）、系统分析（System Analysis）、系统设计（System Design）、程序开发（Implementation）、集成及测试（Integration and Testing）。整个流程中各个岗位相互渗透的程度非常高，一个成员往往会担任几个阶段中不同的工作。需要根据开发进度、测试结果和客户回馈不停地进行调整。一般来说，对已经完成的工作不是不能进行大修改，但那样需要承担比较大的责任。因为一旦进行大修改，几乎就要涉及整个团队的工作。对于老板来说，这种重复工作浪费资源的行为是不能容忍的。要避免大规模修改调整的出现，就必须不间断地进行沟通。团队的普通成员，一天开两三个会是正常的，关键人员一天开5个以上的会都不算新鲜。会议沟通的结果或以邮件方式群发，或由岗位领导者写在各个小组的白板上通知。所谓信息科技，特点就是需要不停地接收和发送信息，根据各方面的反馈迅速调整工作内容。你可以想象一下，一个网站的服务器是怎么工作的，我们的大脑就是怎么工作的。”

“那这些对你找对象有什么影响呢？”工作压力大并不鲜见，但具体的影响如何却只有每个人自己知道。

“影响就是没时间找，没精力谈，脑袋里永远有思考不完的工作事务。每个流程节点可能出现什么样的问题？谁会拖延整体进度？测试那边的反馈怎么还没有回来？总之在工作时间内，一个认真的员工基本没有闲暇思考与工作无关的事情，最多也就是抽烟上厕所时闲扯几句和工作无关的东西。这种情况下，你怎么找对象？恋爱是需要谈的，我和人家谈什么？项目流程图的UML绘制？那也要对方是个搞软件开发的，你见过多少搞软件开发的女性？”

“是不是一个团队内的所有人都是处于这种状态呢？”如果这些陈述没有夸张的话，这种工作压力的确不是一般人能承受的。

“那倒也不是，压力在团队每个成员身上体现的不一样。一般来说，处于最底层的编写测试人员的压力，正常情况下主要体现在具体的工作事务上，比如代码编写、功能测试等，比较繁杂琐碎。而中层管理人员则往往忙于处理开发中出现的种种问题，还有进度的控制、与需求方的沟通等，具体的开发工作不算多。团队领导者基本很少承担具体开发工作，但几乎所有开发中的重大问题都需要他来拍板，要思考衡量的东西不是几句话就可以描述清楚的。如果开发工作顺利，中间产生的问题不多，或都能很快解决，那么相对来说压力体现得不是很明显。如果开发不顺利，那就惨了。我记忆中有一个项目因为与日方沟通有误，浪费了一周的工作，后期赶进度逼得每个人都快疯了。男厕所里的隔间板上写满了乱七八糟的话，都在发泄自己的怒火。那段时间每个人的脸都是青色的。”

蒋常青透露的这些细节倒是前所未闻，“那么，也就是说工作压力对个人的影响主要是精神压力太大？”

“不错，很多人经常在回去的班车上睡着了。节假日也不常出去，主要是整理家务或干脆睡觉。幸好干这行的多是年青人，都还顶得住。不过找对象的问题就不容易解决了，一则没时间没机会认识外面的女性，二则共同话题比较少。好在大家都年轻，都说还可以再过两年单身的日子，要不就在园区内看有没有合适的。你也知道，前台MM在这个行业里是最抢手的啊。”

“那再过两年就自然解决这个问题了？就算是年轻，也要把眼光放长远一点吧？”记者追问。

“要么积累经验和资历，争取进入中高层管理，要么离开软件开发行业，转投其他制作流程不是这么紧张的领域。我有几个朋友都改行去做网络游戏了，据说情况略微好一些，至少不会一个外包接着一个外包的没完。可问题是，如果已经习惯了现在的工作心态，你觉得未来改变自己生活习惯和状态的可能有多大？不是没有，但很难。告诉你，‘大龄未婚精英男’就是这么炼成的。”


只有骑马的时候，陌生的男女才意识到相互扶持

显然蒋常青对软件开发者的未来幸福计划有过深入的思考。记者问了最后一个问题。

“请问你年纪多大？有对象了么？”

“28，未婚单身没女友。我要已婚了你还采访我么？装蒜！给我介绍女朋友补偿我！”

男性在家庭和社会中承担着更多的责任，注定他们在行业中承受更大的工作压力，进而影响他们的个人问题。那么，女性是不是就会好一些呢？根据记者了解，其实女性的境况和男性差不多。虽然相对来说女性承担的工作量要小一些，但由于工作内容多集中在琐碎、繁杂的方面，加上女性的心思比较敏感，情绪更容易产生波动，因而工作压力造成的客观影响往往表现得更突出。记者本人就曾经目睹一名负责某知名品牌手机发布会会务的女性，在处理完会场布置、媒体采访确认、现场表演安排、嘉宾行程安排等诸多工作，以及期间产生的意外之后，躲进卫生间内痛哭的情景。5分钟后补完妆再出来，依旧光彩照人。“所有的甘苦，都只有自己知道，找不到人能分享。”这是她在私下透露给记者的心声。

♀ 爱与自由，你自己选

爱情到底值多少钱？很多人说这是个愚蠢的问题，爱情难道可以用钱来衡量么？当然不能用钱来衡量，但维持生计、养活爱情需要钱，这个时候，精神与物质的关系看上去就不是那么和谐了。

好吧，让我们先来看看在北京这样一个大城市养活自己需要什么样的必要元素。

花脸猫，男，27岁，北京某门户网站的编辑，自我坦白工资收入在4500元左右。在MSN上他向记者罗列了每月大概的生活支出。

房租1200，水电气150，宽带120，通讯费用250，日常饮食650左右（自己很少做饭），交通费用400（公交、地铁及出租车），动漫方面的书和碟250，游戏卡250，香烟200，给父母寄钱600，娱乐费用200，其他杂费200左右。

一番计算之后，花脸猫基本已迈入了“月光族”的行列。幸好企业会依据工作业绩每季度发放业绩奖金，加上一些外快，工作4年下来还算积蓄了一些钱。虽然不肯透露具体数额，但他承认“按照现在北京的房价，买一个卫生间绝对没有问题，还是三居室用的那种。”

如果在这种收入条件下，供养一份爱情是否可能呢？花脸猫给出的答案是肯定的。虽然目前他是单身，但并不代表他没谈过恋爱。

“仅仅是谈恋爱，实际增加的花费并不多，因为很多费用会被分摊到娱乐、饮食及日常杂费里。毕竟单身的支出主要是用于精神消费，而谈恋爱本身就是精神上的需求。两个人在一起可能就不会去卡拉OK、去泡网络游戏了，增加了一些费用，就会减少另外一些费用。”

那么能否得出这样一个结论：至少对一个普通IT从业者来说，物质条件限制对恋爱的影响并不大。

“错，如果仅仅是谈恋爱，那么现在的收入条件还没问题。但谈恋爱的最终目的是为了结婚成家，而成家的先决条件是有个能容身的地方。你觉得两个人用一个三居室的卫生间做新房是否合适呢？或者两个卫生间？这还仅仅是成家的第一步，你还要考虑未来的生育、教育、交通、医疗等诸多问题。仅仅一个房子就足可打垮你成家的信心，更不要说后面这一大串了。”

“可有很多人同样建立了自己的幸福家庭，而且可能经济条件还不如你。他们也需要面对同样的问题，为什么他们就能克服这些困难呢？”记者认为花脸猫的理由有些牵强。一阵沉默之后，QQ那头的花脸猫终于说了一番心里话。

“的确是这样。如果两个人一起奋斗，辛苦一点维持一个家庭在北京也不是不可能。不过你也知道古人说过‘由俭入奢易，由奢入俭难’。我毕业5年以来，开始过得很辛苦，如今总算慢慢宽裕了一些，能过一种自己想要的自在生活。忽然之间又要再次进入那种出门打车都要算计一番的状态，这实在令人很难适应。我才27岁，结婚成家还不是火烧眉毛的事情，何况现在大家都年轻，感情到底如何也很不好说。虽然有些时候是孤单了点，可是我何必为了一份并不能保证将来的感情而牺牲现在这种自在的生活状态呢？”

花脸猫的想法的确是目前年轻人中流行的一种思潮。在北京这样的大城市生存也许是能获得比较好的发展，但同时这意味着在精力和体力方面付出更大的代价，同时生活费用也远远高于其他中小城市。当费尽心力获得一种相对安逸的生活状态时，再进行一番改变确实需要付出一定的代价。对于以建立家庭为目的的恋爱来说，这种代价是可以接受的，但在感情发展充满各种不可知因素的环境下，家庭的责任和为此付出的改变，对于身处IT行业重压下的年轻一代的确难以取舍。


很多人踌躇良久，还是选择了独自飞翔

“直白说，就是你无法衡量一段不敢确认保鲜期的感情和一种自由支配的生活哪个更重要，对么？”记者想要明确花脸猫的回答。

“没错，有句歌词叫‘生活的压力和生命的尊严哪一个更重要’，也是说这种物质保证和精神自由的取舍。可见这个难以抉择的问题很早就已经存在了。我们生活在这个城市，生活的压力是注定无法逃避的，那么很多时候就不得不牺牲生命的尊严了。感情之外，为了活得更好一些，在工作中我已经违心逼着自己改变了很多，我不想在工作之外再戴着面具做人。幸好我目前最大的资本是年轻，我还有时间，感情和婚姻的事情我可以不着急。现在这个阶段，房奴与单身，我选择自由。”

相对于蒋常青这种追求恋爱而不可得的代码制造者，花脸猫的选择是更主动地选择了单身生活状态。这种选择难以说正确与否，毕竟他的选择并没有妨碍他人，而他的理由对于生活在大城市的年轻一代也有足够的说服力。虽然对上一代人来说这种理由可能有逃避责任之嫌（事实上他们非常愤怒这种说法），但这是他们选择的权力。

“只租房，不买房，只买床垫不买床。”这样的宣言也许残酷了点，不过这是我们这个时代年轻“飘一代”的特权。至于不再年轻的时候怎么办，他们的回答是：到时候再说吧，走到哪里算哪里。

♂ 不见面的逍遥



“御宅族”在普通人的印象中总是一幅不堪的形象

恋爱成家是一种精神上的消遣需求，这个观点相信所有人都同意。很多人都把家庭和爱人比作一个避风的港湾，轻松和安全感是港湾的最大诱惑。如蒋常青这样耗尽心力在IT行业打拼的高科技人才，在愤懑空虚的外表下，隐藏的就是一份对相互扶持的渴望。不过，现代社会的科技进步，也为我们带来了许多其他可供精神消遣的娱乐。花脸猫列出的支出清单中，每月买动漫书和光碟、游戏点卡的500元支出，被从娱乐消费中单列出来，这意味着此类支出已超越其他如卡拉OK、看电影之类的娱乐消费，成为他生活中必不可少的日常需求。事实上他在这方面的消费还不仅仅如此，买动漫手办、买模型的花费因为不是每个月都发生而没有被他计入其中。在其他人眼中，他已是个不折不扣的“御宅族”了。

御宅族（Otaku）这个词来自日本，原意是指过分沉迷於某种事物，例如动漫画、游戏、军事、电影等信息的人。他们对于自己沉迷的事物无所不知，还每天不断寻找新的资料加以牢记，希望把想知道的事情尽量记入脑中，也不会

主动去接触其他的事物。因此，他们完全封闭在自己的世界中，且不觉得自己的行为没有意义，每天过着很满足的生活。从另一个角度来看，御宅族会寻找某种特别事物作为媒介从而辅助封闭自己。很多时候御宅族会被认为是难与异性相处，对他人欠缺日常普遍应有的态度，不懂适应社会。日本人冈田斗司夫对“御宅族”有个古怪却贴切的定义：在这个被称为“影像资料全数爆发”的21世纪中，为了适应影像资料的世界而产生的新类型人群，换言之，就是对影像的感受性极端进化的人群。

御宅族这个词已诞生了很久，但它的风靡起源于一部日本电视剧《电车男》。这部电视剧据说是取材于互联网上的真人真事。一个22岁，热爱卡通动漫模型，却从未谈过恋爱的单身男青年“电车男”，意外结识了一名美女。根本不懂如何追求美女的“电车男”借助互联网上从未见面，却同样热爱卡通动漫的网友支招，在经历各种坎坷之后终于抱得美人归。很多人都认为剧中那个精通于自己所热爱的事物，却对感情一窍不通的呆瓜男，的确很有代表性，和自己的实际生活有某种共通之处。因而这个贴合互联网时代大众实际又美好浪漫的故事打动了许多年轻人，并借助网络流行开来。



其实越来越多的普通人已经悄然选择了这种生活方式

是因为沉迷于游戏动漫而不通世务，还是因为不通世务而沉迷游戏动漫，谁是因谁是果很难说清。不过大家都承认的是，在没有遭遇爱情之前，游戏动漫确实可以取代爱情，成为慰藉人心灵的港湾。特别是对承受高强度工作压力又具备上网便利的IT一族来说，沉浸于各类社区、论坛、网络游戏，是比在现实中经营一份感情更加容易，而且没有责任压力的一个选择。而且如“电车男”一般，通过互联网寻找到自己爱情的事例并不鲜见。因此，出没于网络的年轻一代并不着急，他们嘻嘻哈哈吵吵闹闹地在虚拟世界中寻找着一切自己所渴望的东西：在社区、论坛中获得的认同，在网络游戏团队和公会中获得的归属感，在动漫影像中所闻所见到的美好爱情，帮他们抵御来自于办公室和社会其他方面的种种烦恼和不如意，也让他们更加无法自拔地热爱这个虚拟世界。正如花脸猫所说的那样，“在社区里所有的嘲讽抨击，我都可以平等地还击而不用忍受；在《魔兽世界》里我是公会最出色的刺客和坦克，卡通、动漫里的故事激励我、安慰我，让我相信这个世界上还有真挚美好的东西。而所有的这一切都不会背叛我，要我改变，催我成家，逼着我早睡早起洗袜子，我觉得女朋友所能给我的并不一定比这些要多。对于现在的我来说，爱情并不是个生活必需品，没有女朋友我也能很好地活下去。可如果没有动漫游戏卡通电影，我就彻底崩溃了。其实不止是我，不管男女，现在的年轻人都一样。不信你现在试着把家里的电闸拉了过上3天，你看你能活得

如何？人从懂事开始就有欲望，需要爱情，不过没有爱情这么多年也过来了。可是没有电，没有你身边的这些声光资讯，你未必能过3天。”

爱情变得越来越沉重，而互联网变得越来越轻松，如何选择方向，看上去并不是个很难的问题。人都具有驱利避害的本能，会选择更加舒适自由的生活方式。因此越来越多的人疏远爱情，却沉迷于网络带来的五光十色，这是一个可接受的现象。只是到底是什么让网络越来越美丽，让爱情越来越难以接受，隐藏在背后的这个问题，却没有多少人能说出答案。

♀ 城里城外

老舍在《离婚》里面写道：“革命青年一旦结婚，便会老实起来。”

若干年后，作家王海鸰通过《中国式离婚》中的刘东北说，婚姻法应明确规定，婚姻期限不应超过3年，好了再续3年，不好拉倒。”

2007年，更加激进的新观点开始出现——单身优质生活的远景正成为中国时尚杂志的封面，更多的都市年轻人开始逃离婚姻。2006年，从上海、广州、南充、长沙等地开始，新一代年轻夫妻暴露出婚姻脆弱的问题。“闪结闪离”现象有蔓延趋势。日本流传一种“因激情而结婚，因经济而离婚”的说法，在中国则成了“因激情而结婚，因脆弱而离婚”。


牵手是一件简单而快乐的事情

时代在不断进步，可是感情却变得越来越不牢固。那么，到底是什么如此脆弱呢？2007年5月，《法制晚报》记者从北京的法院及民政局管理处的2006年离婚数据中分析出一个结果：“三年之痒”已取代了“七年之痒”。根据法院判决的离婚案例，他们发现2005年北京离婚理由排行第一的是“外遇”，而2006年北京离婚理由最多的变成了“家庭生活琐事”。也就是说，对两个人在一起带来的种种未知烦恼，现在的人都没有足够的承受能力。

任水流刚刚恢复他的单身生活两个月，在摆脱婚姻的那一天，他把MSN签名改成了“退一步海阔天空，真是特别阔，特别空。”一种重获自由却又重返寂寞的感觉充斥其中，至今也没有改。这个身高1米8，开着别克车，每天在北京上地信息产业开发区上班的“金领”男士，到底是什么让他在3年恋爱、16个月的婚姻之后，走出两个人的天地呢？在MSN上，他如此描述他的这段人生历程。

“单身的时候就把两个人在一起想得特别浪漫美好，特别是大学时，看到一对对的同学，真是羡慕得要死啊。那个时候大家都有充足的时间和精力，就是不知道怎么打发，所以谈恋爱的愿望特别强烈。不过那个时候大家所处的环境比较单纯，毕竟校园在现在社会还可以说是一块净土，所以两个人在一起也没有那么多问题不能忍受。毕业工作之后，开始需要面对生存的压力，周围环境也不像从前那么宽容简单。天天都要算业绩，天天都要用心机，人慢慢就开始变。IT行业你也知道，竞争特别激烈，为了能站得更高，人人都需要为自己考虑得更多，需要提防周围潜在的危险，只有两个人在一起时能放松一些，所以那时对恋爱的婚姻想像得特别美好。尽管我的恋爱中也时常爆发各种不和谐的声音，但我们还是挺了过来，在自认为合适的时间和老婆办了结婚登记。”


不过有些时候，分手却是更加简单快乐的选择

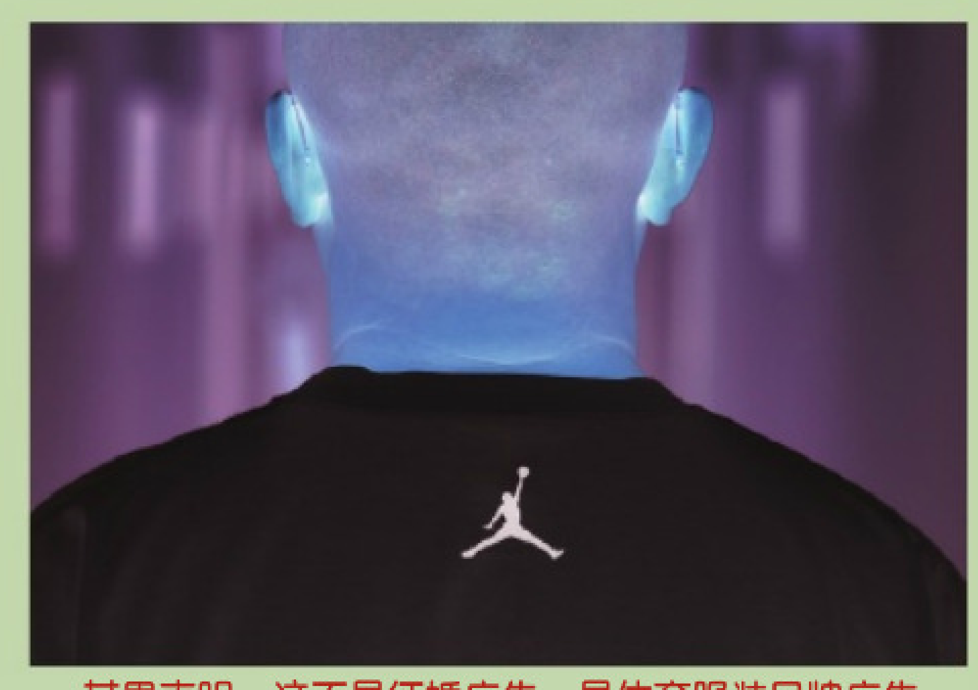
“那为什么最后又离婚了呢？”已经磨合了3年，也经历了一些波折，还在16个月之后选择分手，显然应该有充分的原因。

“因为我们没想到婚姻之后是这样。”回答很简单，为什么这么说呢？

“有人说婚姻是1+1=1，就是两个人组成一个家庭，所有的压力都是两个人一起承担。可是我们结婚之后，却慢慢发现是1+1=4，就是说，每个人都需要同时承担自己和对方的压力。当时我的老婆做旅游行业，平时工作也很忙，总是出差，就是回来几天，也是匆匆忙忙，感觉回家倒像是出差。她曾经想过辞职，回家修养身体准备生育，可是我们的房贷和车贷每个月要还4000多，还要给双方的父母寄钱，将来如果生了小孩，需要花钱的地方就更多，思考半天也不敢辞职。于是就这么忙忙碌碌地过。渐渐发现可以说的话越来越少，好不容易在一起相聚一周，谈论的都是双方在工作上遇到的烦恼，还是各自忙各自的事情更好一些。

一个IT单身男的自白

当某人忽然问我有没有思考过为何一直单身时，我一度以为他是在开玩笑，或想借此来窥探一些所谓心灵深处的东西，以后好借它们来敲我请客。但我很快明白他是认真的，这个选题也有严肃的一面，至少光棍一族在我身边不是少数，而这种生活并没有看上去那么逍遥。我想，之所以选择我，可能是因为我在某些方面和采访我的这个家伙比较像：我们都在IT媒体里工作；他是记者，我是编辑；都是奔三张的人；另外至关重要的一点，我已在这个圈子里浮沉了3年多，还是资深光棍一条。我所在的单位属于“平面媒体”，就是所有的东西都要印在纸上卖给读者。单位的规模说大不大，说小不小；待遇说高不高，说低不低；至于我个人的工作成绩，也是说好不好，说坏不坏。总之，一切都是不上不下，很平凡。



某男声明：这不是征婚广告，是体育服装品牌广告

为什么还是光棍呢？中国文学史上最伟大的爱情导师王婆曾说过，出来把妹必须要“潘驴邓小闲”五项全能——在我看来，我在每个项目上都没有优势，这大概是根本的原因吧。

“潘”

潘安一样的容貌。

虽然没有见过潘安，但通过与影视明星的对比，我知道自己相貌“平平”，身高勉强只有170cm，但体重已经超过了170斤。以这样的条件，不管放在哪里，女孩子第一眼扫过去都不会对我产生任何印象，在她们心里，我大概和石头、秤砣、水泥墩子同属一个范畴。干我们这行的，大部分都是技术背景出身，上学时只知道对着电脑瞎捣鼓，除了技术还是技术，大部分业余时间都放在游戏、论坛还有白日梦上，“足不出户”可能是旁人对我们的主要印象，套句流行的话——我们很“宅”。不解风情，不修边幅，真是很难得佳人垂青。

“驴”

驴一样的身体素质。

对于一个170×170的人来说，身体素质是根本谈不上的。尽管过去曾是同学心目中的运动健将，但近10年来每日枯坐在电脑前，所有的底子都荒废了，一个月不感冒拉稀就值得弹冠相庆了，哪里还有什么身体素质可言。长期面对屏幕和熬夜，造成双眼无神、目光呆滞，大部分同行都有高度近视、颈椎病或键盘肘，这种形象既谈不上文质彬彬，更扯不上阳光健康，总之，与MM们喜欢的类型都不沾边。

“邓”

邓通一样有钱。

邓通是谁我也不知道，反正是个非常有钱的家伙。我所从事的在很多人看来应该是份不错的工作——“IT”代表优厚的收入，“编辑”代表稳定的工作和良好的社会形象。可惜当IT与编辑组合在一起时，所有的优势都不存在了。工资先不讲，这个圈子里的人都知道，人员流动性特别强，稳定的岗位还真是不好找，很多单位能干3年以上的就算是老人了……在圈子里，我的单位待遇算是比较好的，一个月工资+奖金能有3000块，算上稿费什么的，光景好时勉强混个4000出头。听上去挺多的，但现在IT媒体普遍效益不好，若是再有个拖稿、迟到、请病假什么的，经常3000块都保不住。

在北京，四环内租个破旧的单间至少要1500，每天吃饭最少也要20多，光这些就要花掉2000以上。由于工作性质决定，每天手机响个不停，没有北京户口只能买个“神州行”，双向收费每分钟6角，报销？没门，资本家不会那么仁慈。再加上宽带、交通、水电费、采暖费……每年还得回家看看父母。总之工作3年多，我才好不容易跨入“万元户”的行列。想约女孩子出去玩都玩不起，酒吧里一瓶啤酒至少10元，喝杯果汁就得二三十，游乐场的门票轻松过百，公园倒是便宜点，可惜美人不感兴趣……至于演唱会、话剧什么的高雅项目就更不敢考虑了。

友人说这年头泡妞要讲实力，先买房再泡妞。我现在的存款也许可以在五环路以外买1个平方米，还得是西、南五环……

“小”

小是绵里针会忍耐。

这年头大家都是独生子女，“温良恭俭让”如同传说一般存在。竞争激烈，找工作不容易，找到了，工作压力大，生活成本高，收入无法满足期待，谁能有好脾气、好耐性？刚开始接触的时候都还彬彬有礼君子淑女，用不了1个月，吵架就成了家常便饭，都觉得对方不理解自己的苦衷，都觉得对方不够体贴和宽容。想培养感情真是很难的一件事情。再加上我这种“宅男”本来就情商不高，在MM眼中经常和木头疙瘩无二。有时常常觉得自己和余华笔下的“李光头”有一拼，都是不会“爱”的人。

我说对我中意的哪个美女，让我们以结婚为目的开始交往吧！

“闲”

闲是要有闲工夫。

当别人问我为什么不去“泡个妞”时，我总是说“没时间”。每个月我大概需要处理30个左右的版面，由于是负责硬件产品栏目，所以这30个版面中包括了很多琐碎的事情，修改作者的投稿、策划选题、寻找合适的作者、为了弄到评测样品不停地给各厂商和公关公司打电话、处理各种新闻消息、和厂商的技术人员沟通……这些事情几乎要占据我每天80%的工作时间。赶上大专题或截稿前有重要产品发布，熬夜加班是家常便饭。顺便透露一句，本人的熬夜记录是3天3夜，没有一秒合过眼，听说冰河他们单位的纪录是4天3夜，他们应用组的男同志都是光棍……

而且结婚之后各种琐碎的生活事务越来越消耗人的精力。一个人的时候，两个人可以容忍自己住的地方像个猪窝，但不能容忍这个容纳两个人的家像个猪窝。打扫、整理、购物、缴费……所以从前不起眼的事情都在一点点消耗两个人的感情和忍耐力。为了卫生间的一个灯泡，最后我们吵翻了。冷战了两周，觉得这样下去没什么意思，干脆离婚。反正现在离婚也不是什么大不了的事情，还可以集中精力好好弄我的事业。在大城市里，没有充足的经济基础，想维系感情非常辛苦。反正我还年轻，发展的机会也很多，未来再成家也许更好。”

“50年代人离婚，多为包办婚姻；60年代人离婚，多为成分原因；70年代离婚，多为路线原因。”这段顺口溜显然应该接上一句：“80年代离婚，因为搞不清结婚原因。”新一代人的婚姻给人感觉是毫无准备，遭遇成家，然后茫然不知所措，没有安全感。由于大多没有什么财产可以分割，也往往没有子女抚养问题，这些注重自我享受、婚姻的“自由行”一族很容易就选择恢复单身。他们的单身现象是这个时代的投影，他们因为都市带来的压力而渴望走到一起，又因为压力而分开。人人都重视自己的感受，但对于自己应该给予他人的东西却没有头绪。有人说这是“我世代”所具有的特点，社会的细胞已不再是家庭，而是单身。只是，单身能保证社会的延续么？人人应该担负的责任，最后该落在哪里呢？


谁都相信自己不会永远这样单身，可是“永远”有多远？

♂ 尾声：谁痛？谁快乐？

钱钟书在《围城》中说：婚姻是个围城，外面的人想进来，里面的人想出去。这话符合事实，却又背离事实。每个人都不想单身，这是毫无疑问的。在对于“单身问题”的探讨过程中，每个接受采访的男女，包括已经离婚，或主动选择成为“御宅族”的人，都明白地表示，单身只是现在的一个生活状态，未来的某一天他们还是需要成家的。他们对于感情的渴望，对压力的反抗，以及对现有生活的不甘，在采访中化成一种幽怨的情绪，透过各种“抱着琵琶半遮面”的言语从网络另一端透出来，再融化到这篇文章里，使得整篇文字也沾染着一种郁闷的气氛。可是尽管有种种怨恨，他们还是义无反顾地单身了。因为房子或车子，因为需要自由地玩游戏看卡通，或因为选择工作而放弃与外界的交往，总之每个人都有自己的理由。我们无从判断这些理由是否合理，毕竟每个人面临的生活困境都有差异，更不用说采访中能真正说出一些心里话的都是男性，对于婚姻的另一组成方女性，我们还缺乏足够了解。可以确定的事实，是女性其实比男性更渴望有个家，也更加敏感脆弱，更容易受伤害。可是两颗渴望靠近的心，却总是离得那么近，又隔得那么远。那么会在未来的某一天走到一起么？某一天，将会是哪一天？

也许，这就是我们这个时代，一个繁荣的时代，一个灿烂的时代，一个孤独的时代，一个单身的时代。





“骗捐”难么？
——郭小娟事件引人深思

■ 北京 commando

我是在2000年前后第一次听到网络募捐这种行为的，我已经忘记了当时是为谁捐款，只记得当时挺激动，也挺兴奋，有一种莫名其妙的神圣感。我跑到邮局去捐助了100元钱，从邮局回来的路上心中全是满足。

回想起来，网络募捐对于我，或者对于当时大部分网民来说，其主要的意义就在于，这个行为能向大家证明网络并不是虚无缥缈的东西，我们迫切想要向其他人证明，虽然我们从未见面，不知道相互的家庭住址工作单位甚至真名实姓，但我们确信我们的存在是真实的。我们彼此信任，也愿意尽自己的力量相互帮助，网络虽然是无形的，但我们都愿意付出有形的代价来共同完成一件事情。至今记得2003年左右，猫扑大杂烩的网友们依靠网络捐款为四川古蔺的孩子们建起的那座希望小学，对许多捐款的网友来说，那座小学是一个纽带，它让网络中的联系在现实世界里得到了证明。

郭小娟被公布在奥一论坛求助帖子中的照片，照片中的郭小娟眼含热泪，令人感觉十分无助，很多网友就是被这张照片打动从而伸出援助之手的。但在此后，奥一论坛的一篇置顶帖子中透露这张照片是几个网友事先引发郭小娟的伤心情绪之后拍摄的。

随着网络在我们身边越发普及，网络上捐款捐物热心慈善的事情逐渐变得没那么新鲜了，绝大部分有影响力的论坛都曾有过网友筹款捐助的事情。捐款的事情多了，捐款过程中引发的问题也就多了起来，2006年关注度相当高的“卖身救母事件”就算是其中一个例子。而就在前两天，另一起与网络慈善募捐相关的冲突又高调出现在我们面前。

事情其实挺简单，故事的主角叫郭小娟，是一名25岁的农村女孩。2007年5月4日上午10点38分，奥一论坛山西网友“老西深圳”在奥一论坛“汾酒飘香”的子论坛发布了名为《为山西患脑瘤女孩郭小娟公开募捐》的帖子。帖子中称，郭小娟的老家在山西祁县，父母都是农民，母亲患有糖尿病，每月的医疗费接近千元。2002年，郭小娟来到深圳打工，由于要帮自己的母亲治病，所以生活非常拮据。2004年时，郭小娟开始出现舌头萎缩、说话不清等症状，但由于经济原因一直没有治疗。2007年3月，从老家回到深圳的郭小娟在朋友劝说下赴医院检查，医院检查结果是她患了脑瘤，情况非常严重，如不及时治疗，恐怕将有生命危险。

这个帖子得到了奥一论坛网友的极大关注，在几天时间里，就有数百名网友在跟帖中表达了自己的捐款意向。奥一论坛管理层也注意到了这个帖子，他们在派出工作人员核实了郭小娟的身份和实际情况后，于5月9日前往探望郭小娟，并在奥一论坛“爱心特区”子栏目里进行了报导及倡议。在此之后，救助郭小娟的行动开始轰轰烈烈展开了。

5月13日、20日，奥一论坛网友自发组织了两次上街卖艺募捐行动，论坛的网友们也纷纷伸出援手，以汇款或义卖方式进行援助，截止5月26日，捐款总额达到了15万2233.4元。6月4日，郭小娟在奥一论坛一位工作人员的陪同下来到北京进行了手术，手术效果非常成功，6月28日凌晨，郭小娟回到深圳。

到目前为止，一切看上去都很美好，网友们的爱心行



5月13日及20日，奥一论坛网友在深圳自发组织了卖艺募捐活动。

为又一次拯救了一位女孩的生命，爱心得到了证明，善举得到了颂扬，所有人都由衷为奥一论坛的网友们感到骄傲和自豪。但几乎是忽然，情况急转直下，整个事件开始陷入到令所有人都瞠目结舌的境地。

2007年8月6日，一名网友在奥一论坛内发帖，题目为《山西论坛郭小娟手术后卷10万元捐助款出走》，在帖子中，该网友透露，郭小娟已经离开深圳回到山西老家，所有的账目及余款都被她带在身上。而这些治疗后剩余的善款是她在治疗前承诺要转给下一位受助对象的。

我们可以想象网友们听到这个消息会有什么样的反应，接下来，铺天盖地的声讨几乎在一瞬间就传遍了网络。所有为此次募捐活动出钱出力的网友们都感觉自己受到了欺骗，各大传统媒体开始介入，纷纷报导此事，网民和舆论又投入了极大的热情，开始对郭小娟口诛笔伐，各种说法纷纷浮出水面。

整起事件的关键分歧就在于对于治疗后善款用途的分配上，在奥一论坛置顶的一篇帖子内称，郭小娟在获得善款、进行手术之前，曾经数次口头允诺要将治疗后所剩余的款项转捐出来，救助其他有困难的病人。而郭小娟在手术完成之后，却带着所有捐款回到老家，拒不交出剩余款项。郭小娟对此的说法是，她的病还没有完全治愈，还有进行二次手术的可能，她要等到确认自己病情再无危险后才会将剩余款项捐出。与此同时，郭小娟还表示，她对捐助善款拥有支配权，不捐出余款并未违反法律。

事情到了这里，就足可以用混乱来形容了，郭小娟说的没错，从法律上来讲，她拥有对捐助款处置的权利，捐款如何使用是她的自由。而她的担忧也并不能算是没有道理，我们都不是道德上的完人，也很难身临其境站在她的角度上考虑整件事情。但有一点是可以确认的，她这一举动伤害了绝大多数人的爱心。

但更混乱的事情还在后面，自8月16日开始，奥一论坛开始置顶连载发布《郭小娟“骗捐”事件调查报告》一文。文章更像是一篇情节曲折的小说，是目前为止对整起事件记录得最详细也最深入的报导。文章记录了自募捐开始后，到郭小娟离开深圳回到老家，再到相关人员及媒体记者前往郭小娟老家调查的大部分经历。在这篇可以用峰回路转来形容的报告中，整起事件的复杂程度几乎令所有阅读者感到迷惑。

在这篇文章中，郭小娟的家庭变成了“家境富裕，在8年前就能修起小洋楼，在当地属于早富起来的少数人家”，而郭小娟本人则是一个“自己生活水平不低，穿戴很讲究，对各类世界名牌了如指掌”的女孩。这显然和之前募捐帖子中叙述的事实完全不符，文章还提到了牵头组织募捐的网友“老西深圳”在这次事件中与奥一网产生的分歧。根据这篇文章的说法，部分网友一开始就明知郭小娟的家庭条件，但仍然继续组织了这次募捐活动。文章的作者从一开始就感到郭小娟并不像筹捐帖中提到的那样无助，而且在捐助行为中联系就医医院时还对郭小娟产生过一丝反感，但这一切都未能阻止整个募捐活动的进行。在文章中，简单的被救助者、救助者的关系被各种另怀目的的身份取代，整个募捐行动更好像是一场被作秀掩盖的多方博弈。

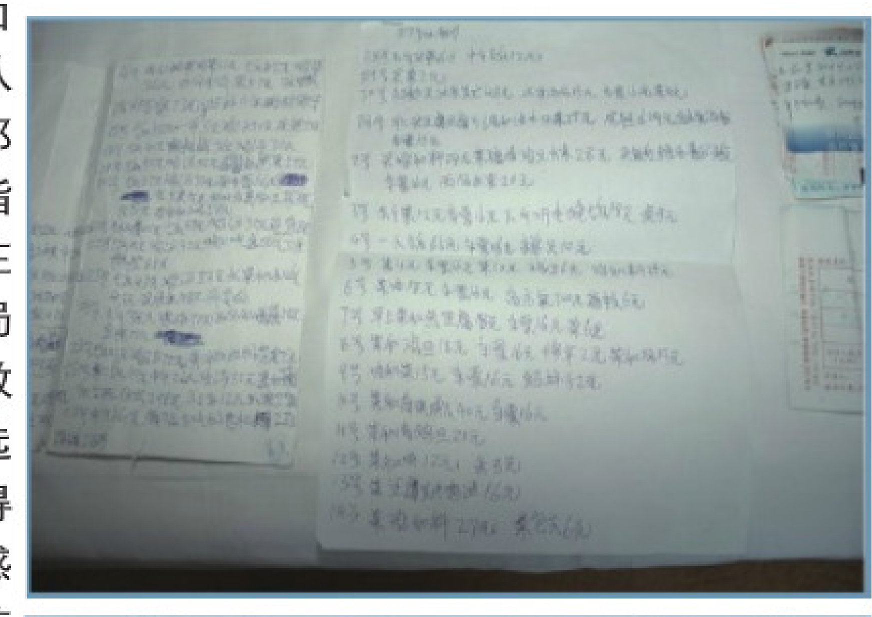
和郭小娟拒不转交剩余善款的行为相比，这篇文章给记者造成的震撼更大。从这篇文章中，我们可以看到，整场慈善募捐活动从一开始就很难被冠以“爱心”或“真情”的名义，几乎一切看起来很规范的东西，实际上都毫无实际意义，而一些感动人心的行为背后则另有目的。郭小娟的家庭情况是虚假的，郭小娟含泪的照片是几位活动组织者调动起她的伤心情绪后拍摄的，捐助发起人知道郭小娟的实际情况，但为了某种目的做出了一定程度的隐瞒，很多参与事件的人都有着自己的打算。而这混乱的一切，都被漫天飞舞的爱心、真情等字眼掩盖了下来。

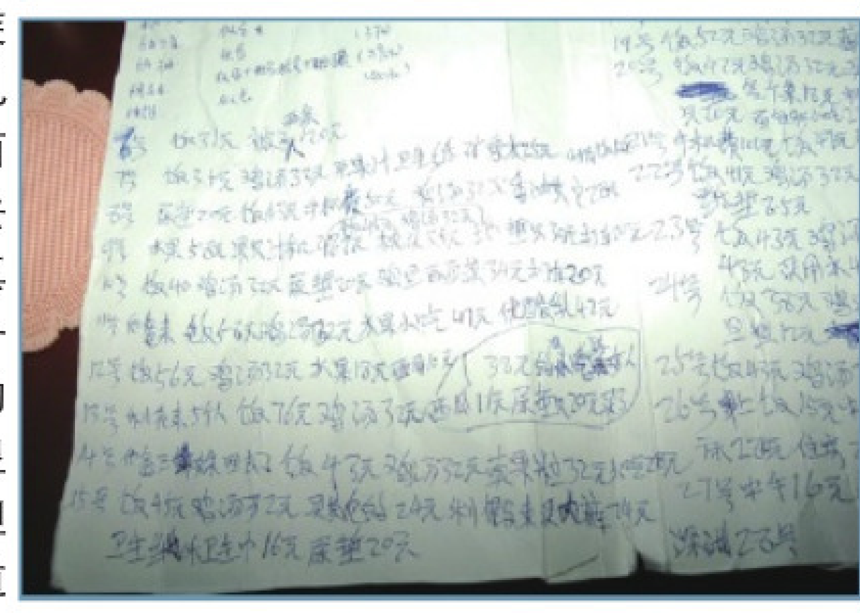


照片内是郭小娟家住的楼房，这显然和人们对她家庭状况的猜想不太符合

而相当有讽刺意味的是，至少在表面上看起来，这次募捐活动是如此正规，尤其是当回过头去看看募捐帖子中貌似规范的种种设置，两者之间的反差就更让人觉得讽刺，整个募捐有着明确的账目？是的，但账目中出现了瞒报漏报的情况。整个募捐有明确的监管？是的，但4个监管人员中有3个根本不知道自己在监管。所有支出都有明细账目？是的，但有相当程度的支出并没有单据证明。几乎所有看上去相当正规的规章制度在实际执行过程中都以各式各样的理由被轻易违背，最后的结果就是整场募捐活动毫无规范性可言。和这一系列秩序掩盖的混乱相比，郭小娟对于结余善款承诺的否认几乎带有一点顺理成章的意味了。

正如前面说的，我不想从道德角度上对郭小娟进行什么指责，或许她也在整件事情中被局势左右，最终做出令人失望的选择，但我却不得不对整起事件感到悲哀。当盛装剥开，一切混乱都展露在公众面前时，回过头去再看看那些情真意切的祝福和一张张充满善良的面孔，一切都显得如此讽刺。坦率说，我不知道那些献出自己爱心的网友们在面对这个混乱的结果时会作何感想，如果他们从此对网络上的募捐感到失望，甚至拒绝任何行为的救助活动，我丝毫都不会感到意外。





郭小娟事后提供的部分账目清单，但这些账目清单从未得到有效的监督和审核。

英文学习新时代

——英文学习Web 2.0站点之旅

■ 贵州 冰河洗剑






英语大概是很多人的“死穴”。升学升职、考察、出国与留学、世贸奥运、领略文化、商业往来等等，无一不靠英语。热炒之下，学好英语似乎变得与学好中文一样重要，甚至更胜之。即使是在虚拟的网络世界里，也逃不脱英语的覆盖，浏览网页、游戏、操控软件等，都离不开英语。地球村似乎正变得越来越小，而Internet让地球更缩减到电脑屏幕的咫尺之内，让英语学习成为必须“起而行之”的事情。不过，学习英语，不是简单的事情，天赋聪慧、恒心努力与经验技巧，都缺一不可。不过好在网络的发展，让英语学习的资料与渠道途径变得更为丰富和广泛。

一、背单词，我有“魔咒”

背英语单词是最让人头疼的，往往背了后面忘了前面。各种背单词的技巧风涌而出，什么联想记忆、形象记忆、逻辑记忆、星火记忆……不过，“独背乐，不如众背乐”，大家一起背单词痛苦总是要少许多。网络可以让你有更多背单词的“背友”，为你出谋划策，更有记忆单词的“魔咒”！

1.获得魔咒钥匙

“单词魔咒”（http://www.wordsmagic.com)是一个为攻克单词记忆的互联网协同创作计划，由广大互联网英语爱好者按照单词魔咒十大方法创作的信息集合。单词魔咒的终极目的是：所有使用魔咒的爱好者一次记忆单词，终生不忘！

在“单词魔咒”网页上，提供了包括资讯、魔问、创作、论坛、朋友、书签，以及文件影音、图片日志等综合功能，是一个综合应用性的Web 2.0站点（图1）。首先，我们需要注册一个会员账号。点击页面上的“点击开通学习日记”按钮，提供用户名、密码及邮箱即可完成注册。注册成功，便为我们打开了英语单词魔咒的大门。

2.初识魔咒——魔咒学院

先来了解一下，“单词魔咒”究竟是怎样一种英文单词记忆方法。点击页面上方的“魔咒学院”分类导航链接，进入“单词魔咒学院”（图2）。魔咒学院采用了e-learning学习系统，是每一个新加入的魔咒会员，在学习魔咒记忆单词之前必须进行的培训课程。



学院页面左侧是主菜单，右侧是日历模块。模块都是浮动的，可以点击将其缩小。页面中间是新会员的学习课程列表，包括“巫师特训”“十大方法”两个课程。其中“巫师特训”是魔咒学院的高级教程，新学员不能进行此课程的学习；“十大方法”是用于新学员了解单词魔咒而设的，其中主要提供了“读音法”课程的学习。点击“课程”链接后，询问是否进行此课程的学习（图3）。点击“是”按钮，进入课程学习页面。可以看到课程学习页面中提供了很多内容，包括“师





> **“读音法”魔咒**
>
> “读音法”是魔咒背单词的一种方法，其中包括“音标法”“拼音法”和“谐音法”。“音标法”就是按照国际音标和拼音创造咒语的方法，“拼音法”则是利用汉语拼音字母系统记忆英文单词的方法。“拼音法”又包括“声母法”“全拼法”和“谐音法”。例如单词“date”，常见的意思是“日期”，此外还有“枣”的意思。通过谐音法创造的咒语为：“日期有没有提早预约？”，也即查“date”(日期)提“早”(枣)。这样通过一句话，很容易就记住了“date”这个词的生僻意思。





生名录”、讨论区、日程安排、新闻动态等（**图4**）。在新闻区中可以看到学员原创的魔咒记忆单词列表，谐音记忆非常有趣（**图5**）。

20分钟，快速掌握魔咒精髓

*在魔咒学院里面提供了一个隐藏的在线测试链接，通过页面链接是打不开的，需要直接输入网址“http://wordsmagic.com/learn/mod/quiz/review.php?attempt=49”。该测试是为了方便新人体验单词魔咒十大方法的精髓，共有30道经典魔咒破解及测试（**图6**）。整个测试在20分钟内完成，新手们可以通过测试快速掌握魔咒的方法，并且迅速记住30个难记的单词。*

3.深入了解魔咒——魔咒社区

不过在魔咒学院中现有的课程资料太有限了，而且有一些链接是隐藏起来的，新学员是看不到的。其实许多真实的培训课程和学习资料链接都放在了论坛里面，论坛才是学习魔咒的资料区。

点击首页上方的“论坛”链接，可以打开魔咒社区论坛。在社区中包括很多重要的资料和内容，首先应该先了解的是“十大方法在线学习”板块（**图7**）。该板块提供了魔咒十大学习方法的各种详细资料，包括每种方法的特点、分析、已有魔咒的单词列表，还有许多学员的学习心得和体会呢。其中“单词魔咒十大方法介绍”（http://www.wordsmagic.com/bbs/thread-57-1-1.html）是必看的资料。

掌握了魔咒十大方法后，你一定会非常兴奋，觉得记忆单词变成了一种创造性的乐趣。不过别忙着去背单词，先到“新手上路区”去看看。这里是帮助魔咒新手更好地理解单词魔咒的精华，掌握单词魔咒十大方法的好地方。其中“魔咒记忆法与其他联想记忆法的区别”（http://www.wordsmagic.com/bbs/thread-4442-1-1.html）和“魔咒学院课程卡——1小时攻克100生词”（http://www.wordsmagic.com/bbs/thread-4886-1-1.html）、“来自单词魔咒的声音”（http://www.wordsmagic.com/bbs/thread-4671-1-1.html）等帖子，都是新手必看的。

新手们可以根据自己的英语水平，在“小学 初中 高中”“四级 六级 八级”和“托福 GRE 雅思”等板块中进行选择，可以查看到更多与自己英语水平相关的魔咒学习资料。

4.开始背单词——单词魔咒列表

万事皆备，就可以开始用魔咒十大方法背单词了。其实魔咒背单词的过程也是一个发挥自己创造性的过程，自己在创造单词魔咒的同时也使得单词记忆更加牢固。不过总有一些想偷懒的朋友，不想自己创作魔咒。不要紧，网站上给大家提供了现成的单词魔咒列表。在魔咒社区的“咒语收录”和“经典咒语”“魔咒宝库”等板块中，有各种详细的单词魔咒记录。不过在单词魔咒网站中，最精华的部分，还是魔咒创作区。

点击首页的“创作”链接，打开单词魔咒创作区。创作区是一个魔咒爱好者共同创作的工具平台，将收录聚合爱好者们提供的各种单词的记忆魔咒，是记忆单词的魔咒宝库（**图8**）。在创作社区首页“最新咒语”中，即时地显示了魔友们最新创作的单词魔咒列表。在左侧的“魔咒链接”中有魔咒分类，包括有“学前英语”“小学英语”“初中英语”，一直到大学四、六级和考研单词的魔咒，还提供了“雅思”、“新概念英语”、

十大魔咒之二——删除法

“删除法”魔咒是指从已经认识的单词中删除部分而产生咒语认识一个新的单词。举个简单的例子，初中都学过“orange”这个单词，把单词中的“e”删除，变成了“orang”。“orang”是什么意思呢？“猩猩”没有了“e”，在这里“e”和“一”同音，谁把“橙子”(orange)吃掉了“一”(e)点点呢？这样记忆单词的咒语就出来了——“猩猩把橙子吃掉了一点点”，猩猩（orang）把橙子（orange）吃掉了一（e）点点，魔咒公式为“orange-e=orang”。

再如“friend”（朋友），少了字母“r”变成“fiend”（恶魔），其记忆魔咒就是“朋友没有人情味就变成了恶魔”，朋友（friend）没有了人（r）情味就变成了恶魔（fiend），公式为：“friend－r=fiend”。





“许国璋英语”、托福、GRE、电脑英语、医学英语等分类英语记忆魔咒列表。

最方便的是直接打开按字母顺序排列的魔咒列表（http://www.wordsmagic.com/wiki/index.php?title=Category:%E9%AD%94%E5%92%92%E5%88%97%E8%A1%A8&until=Charm），在列表中的单词都是已有魔咒的（图9）。点击某个单词后，就可以在新开页面中查看到此单词的记忆魔咒了（图10）。一句话，就可以记住这个单词。当然，光记忆单词的字母是不够的，还需要了解此单词的意思和读音。可点击魔咒下的“发音/词义”链接，查询该单词的读音与含意。





单词魔咒更强调的是共同创作。如果某个单词还没有记忆魔咒，或者你常见的自己的记忆魔咒比网站提供的更好，那么可点击网页上的“讨论本页”或“编辑本页”按钮，在编辑页面中可为该单词添加魔咒（图11）。注意，在添加魔咒时，要按照下方的要求输入标签和分类代码，以便于网站自动收录和分类该条魔咒信息。



如果觉得这样背单词太闷的话，网站中还提供了“豆豆单词奇遇记”系列背单词的短文，以讲故事的形式，将魔咒融入一段场景对话中，学习起来既轻松又有趣。

★小提示：

单词魔咒提供了方便的收藏功能。点击魔咒下面的“HTML/MSN/skype标签”按钮，可将魔咒收藏到MSN提醒和skype语音工具上。当然，在收藏前应该安装并登录这些聊天工具。

5.魔咒提问

有时背到一些难记的单词，自己想不出魔咒来帮助记忆，而网站上也没有现成的魔咒，怎么办呢？这时就要发挥网站的协作互助功能了。

在创作首页左边的搜索框中，键入单词搜索一下，可了解到此单词的咒语是否已经存在。如果网站中不存在此单词的魔咒，那么可在“待咒单词”（http://www.wordsmagic.com/wiki/index.php?title=%E5%BE%85%E5%92%92%E5%8D%95%E8%AF%8D）栏目中，用户可选择添加自己需要寻求魔咒帮助的单词。网站中的单词“巫师”和任何其他魔友都可以直接在页面中帮助你编写咒语，并同时保存并发布在魔咒列表中。

另外，也可以直接和巫师联系。点击页面中的巫师名字链接，在页面的左边可以看到“联系该用户”链接，可以直接提交信息给巫师获得帮助。此外，还可以在线填写“绿色通道”，向网站提出需要记忆的单词，可以快速得到解答。网上还提供了Skype网络电话联系方式，可向巫师拨打网络电话立刻获得帮助。使用QQ和MSN的用户，可加入由魔友们创建的单词巫师QQ群（21962385），以及魔法虫虫MSN群（group@wordsmagic.com），直接在群中提问以获得帮助。

★小提示：

在魔咒网站中，还专门设立了一个类似“百度知道”的问答栏目。点击首页上的“魔问”链接，可打开“单词魔问”页面。在上方的输入框中输入要提问的单词记忆问题，点击“我要提问”按钮，即可发布自己的提问帖，其内容将会被加入到“待解决问题”列表中（下页图12）。当有其他魔友帮助你解决了此问题后，该问题将被列入“已解决问题”列表中，你可以查看或搜索解决问题帖子。不过现在这个栏目中人气还不是很旺，提问和解决的问题都还不多。



本期榜评 PERIOD COMMENTS

说到最经典的单机游戏，《仙剑奇侠传》绝对是经典之最。8月1日，做为寰宇之星公司乃至是中国单机游戏产业2007年度的一款最具份量的大作，《仙剑奇侠传四》终于华丽亮相，供不应求的市场状况说明了这一游戏的摄魂魅力，而在中国当前恶劣市场环境及网络游戏大潮的冲击下，单机游戏能如此火热实在出乎了所有人意料。1995年出生于祖国宝岛台湾的《仙剑奇侠传》发展到今天，在玩家心目中早已超脱了一般游戏的含义，因为蕴涵着情感，使游戏不再仅仅是游戏，此次《仙剑四》再次向大家呈现了她一贯的传统——经典的剧情，丰富的情感。不仅仅被娱乐游戏所打动，而是蕴涵着丰富中国文化的游戏产品越来越少了，正是这样，仙剑系列成为了玩家心中无限展望的中国化游戏，快车榜单一直有仙剑的身影，我们希望仙剑之路传统坚持的更久远。

本期其他看点：《星际争霸》再次跃上榜单，挤下了上期榜单中的《武林外传》；《仙剑奇侠传》上升到第五，三甲仍被《CS》、《跑跑卡丁车》，《劲舞团》占据。

www.flashget.com





二、“英语角”落伍，新兴“英语社区”

还记得很久以前在学校中，胆怯地跑到英语角去，凭着背得滚瓜烂熟的一篇英语演讲短文，以非中非英式无人听懂的发音，你来我往，互不搭腔的狂喷，击败了英语角的数位高手。胜是胜了，不过却是毫无所获。随着如今学习英语的兴趣复燃，又开始在网上寻找昔日的英语角，发现一些新兴的英语社区，原来更具价值。

“沪江部落”是一个新兴的Web 2.0网站（http://bulo.hjenglish.com/），很像一个英语学习的“豆瓣”网站（图13）。网站提供了“英语小Q”、英语播客、英语同城、英语节目等多个栏目，让用户在学习英语过程中，可以互相帮助解决疑难；也可发布文章，展现个性。其中的部落功能，做得非常清新，而且人气非常好。

★小提示：

在个人设置页面中的“邮件绑定”中，可以选择绑定MSN或Gtalk，以后可以通过MSN或Gtalk快速发布沪江碎碎念。

1.注册部落

首先，需要在网站注册一个账号，创建自己的部落。用注册的账号登录后，先要设置个人图片和所在城市。点击页面中的提示设置按钮，打开个人设置页面。完成各项设置后，可让更多沪友认识和帮助你（图14）。注册成功后，用户就拥有了自己的一个博客、播客、相册等，可以发布各种与英语相关的资料。

2.订阅节目，学习培训

点击页面上方的“节目单”链接，打开节目订阅页面。在这里提供了英语、日语、法语、德语等原创节目（图15）。这里的节目，并不是指电视节目，而是指由部落里的成员提供的系列语言学习课程或测试频道，其中有文字资料、音乐、视频等。

在页面中间可输入节目关键词，搜索相关的节目；也可在右边的节目标签中选择相应的分类节目，还可选择查看当前最热门或最近更新的节目。例如点击“BBC新闻听写”节目链接后，在节目信息页面中，可看到该节目的主持人、创建时间、更新频率及内容介绍等。点击“订阅这个节目”按钮，即可将此节目放入自己的收藏夹中（图16）。返回节目单首页，点击“进入我的订阅查看节目更新”链接，可查看到最新更新的节目内容（图17）。点击某个更新链接，就可参加该节目的每日英文听写练习了（图18）。听写完成后，点击“查看答案”，可检测自己听写是否正确。

★小提示：

“沪江部落”的英语听写播放器速度很快，而且提供了一个很有意思的“在线听写并校对文本”功能。点击播放器上面的“T”按钮，可打开播放听写新页面。在上方的播放条中，点击“开始”按钮开始听写。在听写过程中随时可以按下暂停键，并可使用F8键进行复读。听写完毕后，点击“听写”→“提交听写到比对器”命令，提交听写内容。再点击“比对”→“粘贴原文”，粘贴入答案。然后再点


12



13

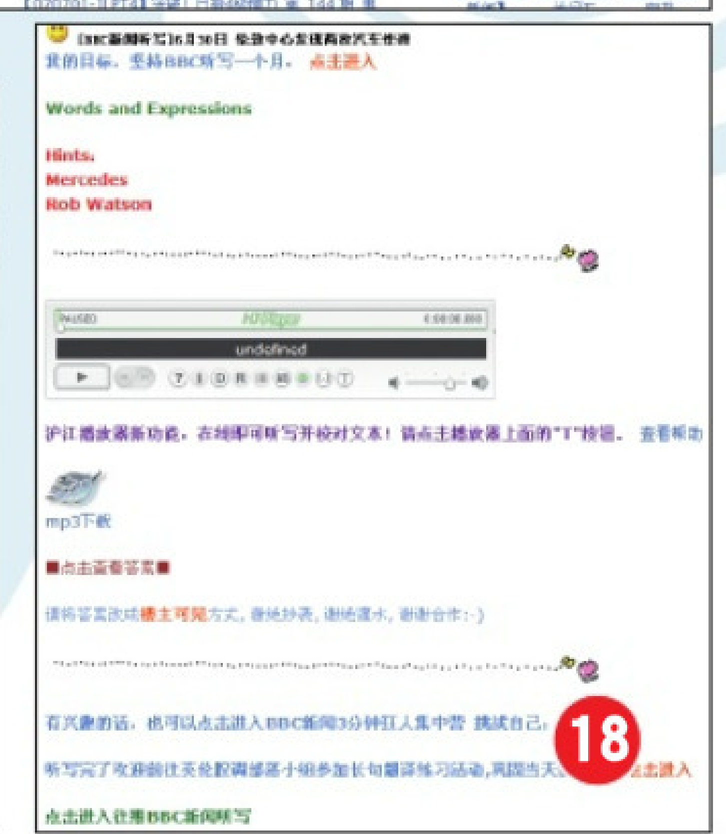

14


15



16


17



18

击“比对”→“开始比对”，即可看到自己的听写与原文有哪些不同的地方，错误的单词会被标记为红色显示出来（图19），还可以将听写内容导出保存到本地。碰到不懂的单词，可以点击“在线词典”进行查询。



3.21天，英语目标

我们以前曾提过国外很流行的目标计划网站，“沪江部落”也提供了目标预定功能，对于学习英语非常有帮助。

点击页面上方的“21天”链接，打开21天目标设定网页。在这里可以输入一个自己最近要实现的目标愿望。点击“我要实现它”，该目标就被加入到目标收藏夹中（图20）。同时，在下方有其他人许过的目标标签。设定目标的人越多，标签越突出显示。在这里你可以找到许多与你有同样目标的朋友。



当你设定了一个英语学习目标后，你就需要去不断地实现它。在“目标管理”中，你可以记载每天实现目标的感言，每一步成功或是失败等。与你有相同目标的朋友，会给你鼓励，并与你交流经验（图21）。有了朋友的帮助，英语学习起来就不难了。

4.学习有疑问，小Q帮助你

在学习英语的过程中，常常会碰到许多难题，身边没有朋友可以询问，那就来找“沪江小Q”吧！点击页面上的“小Q”链接，打开互动问答页面。可以在这里提问，也可以搜索已有的问题，或者帮助其他朋友解决疑难问题。如果问题没有得到解决，可通过设置悬赏奖励“沪元”，吸引其他会员帮你解决。在小Q中，为经常解决问题的会员设置了不同的等级，有Q籽一级、Q芽二级、Q苗三级等，一直到最高的Q根九级。你可以直接搜索等级高的会员，他们经常回答问题，一定会很热心帮助你解决问题的。



此外，在“沪江部落”中还提供了播客、同城、小组等功能，特别是提供了一个很有意思的“碎碎念”，即时心情和状态发布功能。另外，“沪江部落”的“小D查词”（http://dict.hjenglish.com/），是一个速度很快的英文单词查询工具，可结合在线查词机器人，以及划词翻译插件，帮助用户快速翻译陌生的英文单词。

爱词霸沙龙，第一英语学习社区

任何学习英语的电脑用户，大概都知道《金山词霸》吧。借助于金山词霸的名气，爱词霸沙龙是目前最火的英文学习社区。爱词霸沙龙具备着Web 2.0的典型特点，是一个融互动学习、休闲娱乐、圈子交友等服务于一体的国内英语学习第一社区平台。其中的“有问有答”，提供了学友们的互动提问与问题解答；“圈子”功能为志同道合交友学习提供了便利，还提供了爱词霸豆豆、实用工具包等。

三、Popenglish.TV，说英语的第六感

如何练习英语的口语，一直是英语学习的难题。由于很少有练习英语口语的环境，因此很多人学的都是哑巴英语。网络的出现，为英语学习带来了莫大的方便，借助各种即时聊天工具，可以很方便地找到一些国外的朋友练习口语。笔者以前就喜欢上Skype，碰到一些对中国文化和汉语感兴趣的老外，彼此半汉语半英语的交流，对学习英语的益处非常大。这种语言与文化的交换学习方式需要靠自己去寻找，不过后来发现了一个叫做“Popenglish.TV”的英语学习社区，正是我所要寻找的。

Popenglish.TV是一个很有特色的英语学习社区（http://www.popenglish.tv/index_ch.html），其中为用户提供了1对1语言交友，两名或多名说不同母语的人通过即时语音通讯软件，一起练习对方语言，实现“语言交换”。

注册并登录Popenglish.TV，点击页面中的“语言交友”链接，在这里可以搜索添加网站注册会员。在各种搜索选项中，最重要的是“我想要”选项，可选择语言交流、找一个语言老师或者教别人语言，并可设置会员居住地区，以快速找到国外的朋友（图22）。点击“GO”按



钮，就可以搜索到符合条件的会员了（图23）。点击打开感兴趣的会员信息页面，在这里可看到该会员的自我介绍、个人相册、博客及该会员的好友（图24）。

点击该会员头像下的“和……交朋友”按钮，可将其添加到自己的好友列表中。在会员资料页面中，有其留下的ICQ、MSN、Skype及QQ等通讯联系工具。点击相应的按钮，即可与其在线交谈。通过语言交换，你可以教朋友自己精通的母语，而朋友也可以教你他的语言，不仅可进行文字交谈，更可以语音视频练习口语呢。





如果想与更多的会员一起进行语言交流，可以点击页面上方的“POP群”，通过搜索或分类标签，找到感兴趣的话题。加入群后，可获得更多语言交流学习的机会。此外，在Popenglish.TV还提供了个人博客、POP影音等功能。其中“POP影音”是Popenglish.TV网站自己录制的英语学习视频系列资料，非常有价值。

★提示：“星泡”

Popenglish.TV根据会员交友和参与活动的积极性，评出了人气最旺的100名会员，被称为“星泡”。点击首页上方的“星泡”链接，可查看到这些会员。将其添加为好友，语言交换的成功率会更高些。

四、“搜英语”，英语资源一网打尽



学英语，少不了各种各样的英语资料。有了网络就是好，什么英语资料都可以从网上搜索下载得到。百度和Google当然也是搜索英语资源的好站点，但是更专业的英语资源搜索站点的速度更快、准确率更高。

“搜英语”（http://www.soenglish.com.cn/）是一个中外英语学习资源分类搜索网站，可搜索的资源包括各种新闻、热门、网站、软件、学习资料、影音视频等。其中最为实用的是，收集了英语学习类站点5000多个，资源内容分38个大项，再细分为240多个小项。这样英语学习者可以很方便地找到所需的英语学习资源，给不太熟悉电脑网络的英语爱好者带来很大方便（图25）。



有了背单词的魔咒，有了互相交流学习的英语社区，有了练习口语的好地方，还有了丰富的英语学习资源，那就万事皆备了。能不能学好英语，现在就看你自己了。有一样东西在网上是找不到的，那就是坚持学习的恒心与毅力。让我们为学好英语一起努力吧！P

第九天堂

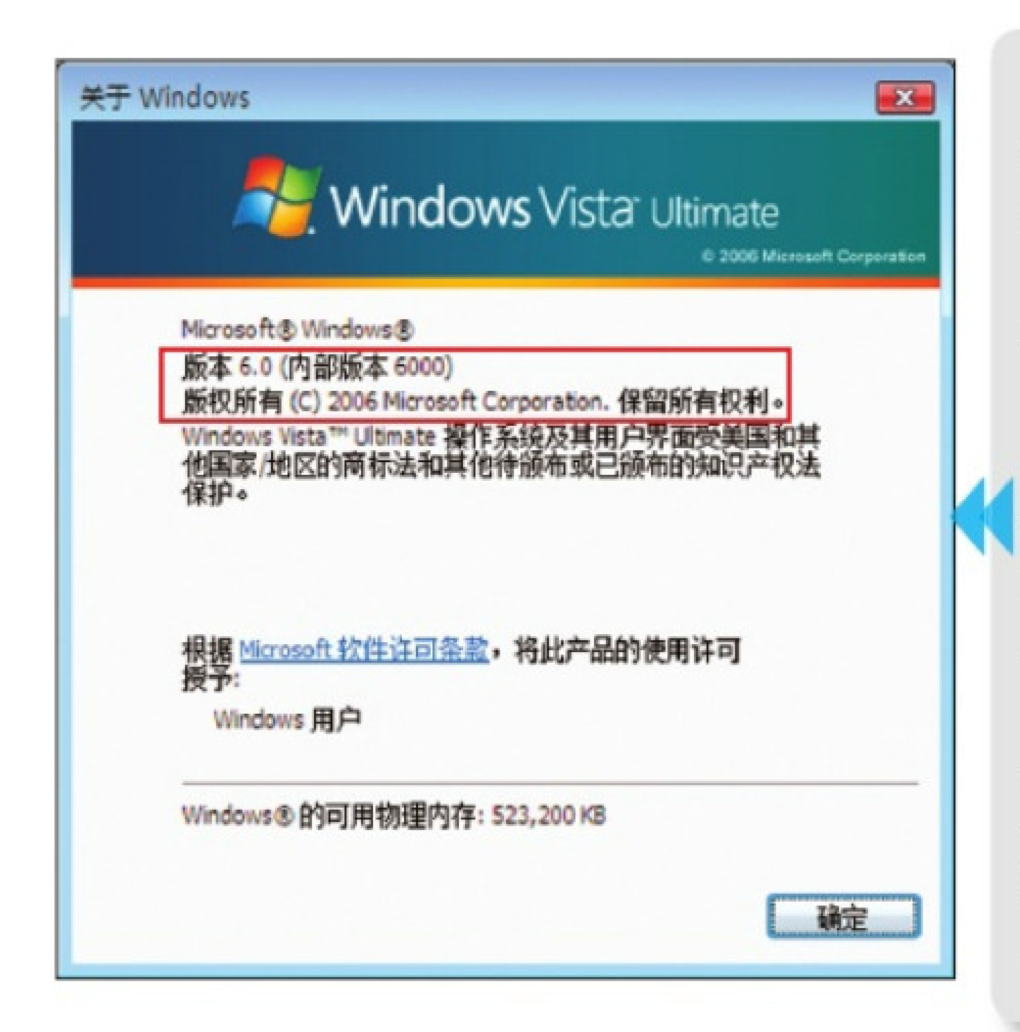
——打造Vista游戏室

■贵州 冰河洗剑

无论是搬进Vista新居，或是如上期所介绍的旧屋翻新模拟，新居的感觉就是好，干净漂亮、宽敞舒适，还很新鲜。但新屋里的娱乐设备似乎比较少，尤其是玩点游戏什么的，反而会感觉新居的有些地方碍手碍脚，影响了游戏的流畅和速度。没法子，继续对新居进行改造，专门开辟一个游戏室吧。

一、游戏室搭建，设备材料用“正品”

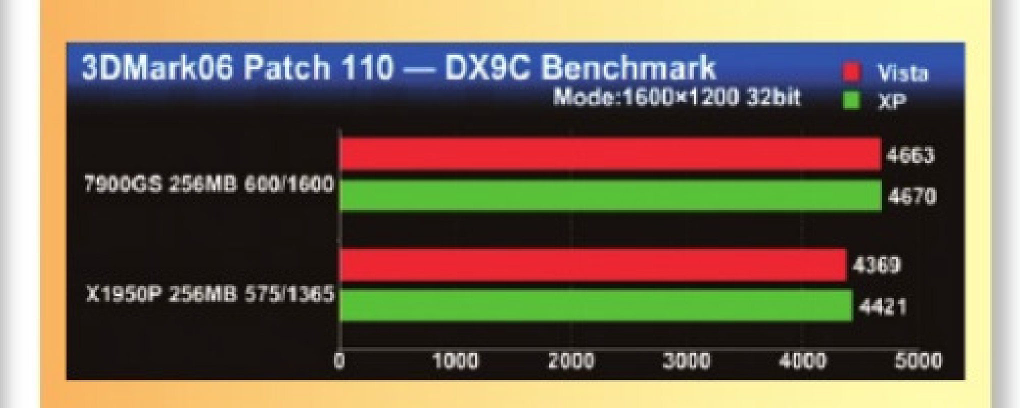
搭建游戏室，各种设备材料肯定要选最好最优的，设备材料选择不当的话，最终效果相差可不止一两个档次。同样的，Vista这个游戏室，它的环境材料选择也是必不可少的。要知道测试版与正式版的Vista相比，同样的硬件配置，游戏性能差异足有20%！



点击“开始”菜单，在搜索框中输入“cmd.exe”，回车后打开命令提示符窗口。在其中输入“winver”命令，回车后即可打开Vista版本信息对话框。如果看到“版本6.0（内部版本6000）”，那么说明是Vista正式版；如果显示的是低于此版本号，就是测试版本，需要尽快升级安装成正式版的Vista。

Vista游戏性能“糟糕”的误区

有许多用户认为Vista系统的游戏性能非常糟糕，其实这是一个错误的认识。早在Vista测试版发布时，有许多权威网站专业杂志对Vista测试版与WinXP系统游戏性能进行了对比测试，结果是Vista游戏性能比WinXP损失了20%！因此许多用户一直都认为Vista的游戏性能很差。其实在Vista正式版发布之后，经过对比测试，Vista与WinXP的游戏性能相比基本没有差异。



Vista与XP的3DMark06游戏测试评分对比图

二、Vista摆设挪一挪，腾出游戏室空间

Vista新房中的装饰摆设太多了，每间房屋中都塞得满满的，看来必须清除一些无用的东西，挪出一间房屋做游戏室才行。只有清空了游戏室，才能方便游戏设备的进入和安装布置。Vista本身的个头太大，刚安装完成后就占去了硬盘的大量空间，随着运行时间的加长，硬盘空间占用量越来越大，游戏都没地方放了。只有挪位腾空留空间，为Vista瘦身了。

清理Vista中的无用组件和垃圾文件的方法很多，可手工关闭还原功能，清除还原点文件，删除无用的帮助文件、驱动包等，为游戏安装和运行节省出不少空闲空间。还有最简单的方法，就是使用自动瘦身的工具。

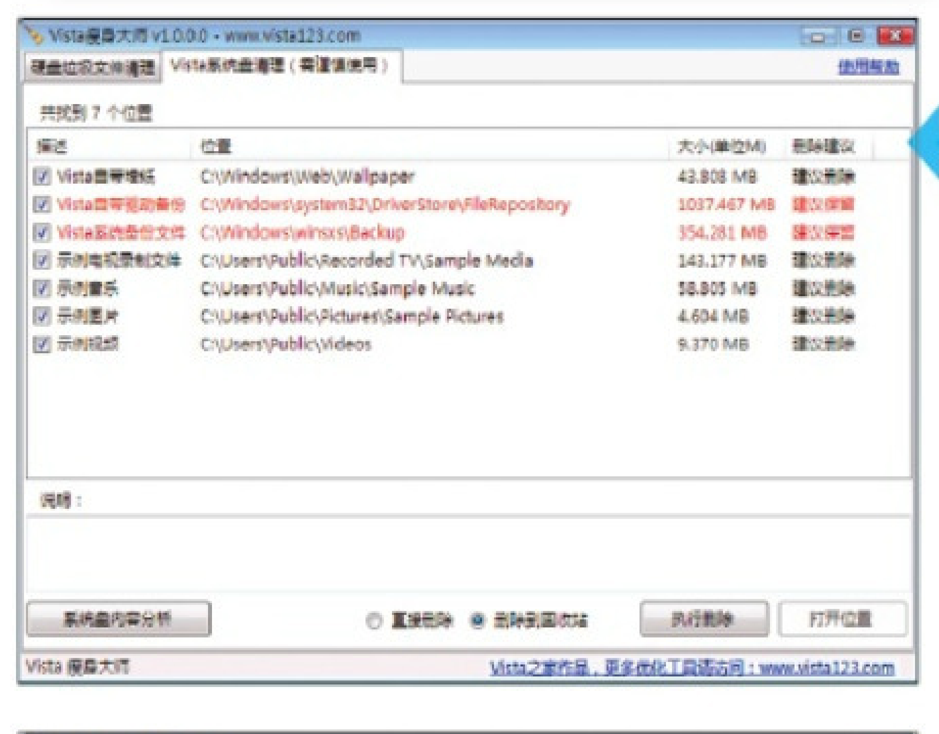
游戏室挪位腾空工具——Vista瘦身大师

“Vista瘦身大师”是“Vista优化大师（Vista Master）”中的一个功能组件，可有效清除Vista系统垃圾文件及不必要的组件功能，快速为Vista系统瘦身。Vista优化大师是一款Vista系统优化与清理瘦身工具包，其中提供了包括Vista开机、内存、系统服务、网络优化及Vista垃圾清理等功能。目前Vista优化大师最新版本为V1.13，下载地址：http://www.Vista123.com/Vistamaster/VistaMasterSetup.zip。

执行Vista优化大师，点击左侧边栏中的“系统清理”→“文件清理”项，打开Vista瘦身大师程序窗口。



选择“Vista系统盘清理”选项卡，点击“系统盘内容分析”按钮，软件就会自动对Vista系统进行分析，查找出不必要的安装组件，例如多余的语言、帮助文件等。其中会以红色显示提醒一些建议保留的文件，比如Vista自带的系统驱动备份文件，如果已安装好了各种硬件驱动程序，完全可直接删除掉。点击“执行删除”按钮，即可删除所有无用的组件，快速为磁盘腾出2GB左右的空闲空间。



另外，还需要清除系统运行产生的垃圾文件。在瘦身大师程序界面中选择“硬盘垃圾文件清理”选项页，点击“开始查找垃圾文件”按钮，即可自动搜索系统中的所有垃圾文件了。搜索完毕后，点击“清理文件”按钮，即可自动删除所有垃圾文件，为游戏腾出更多空间并提高游戏运行速度。



还可点击“清理设置”按钮，在弹出对话框中自定义添加要查找的垃圾文件后缀名，并设置一些扫描选项等。

三、节流开源，为游戏室强力“供电”

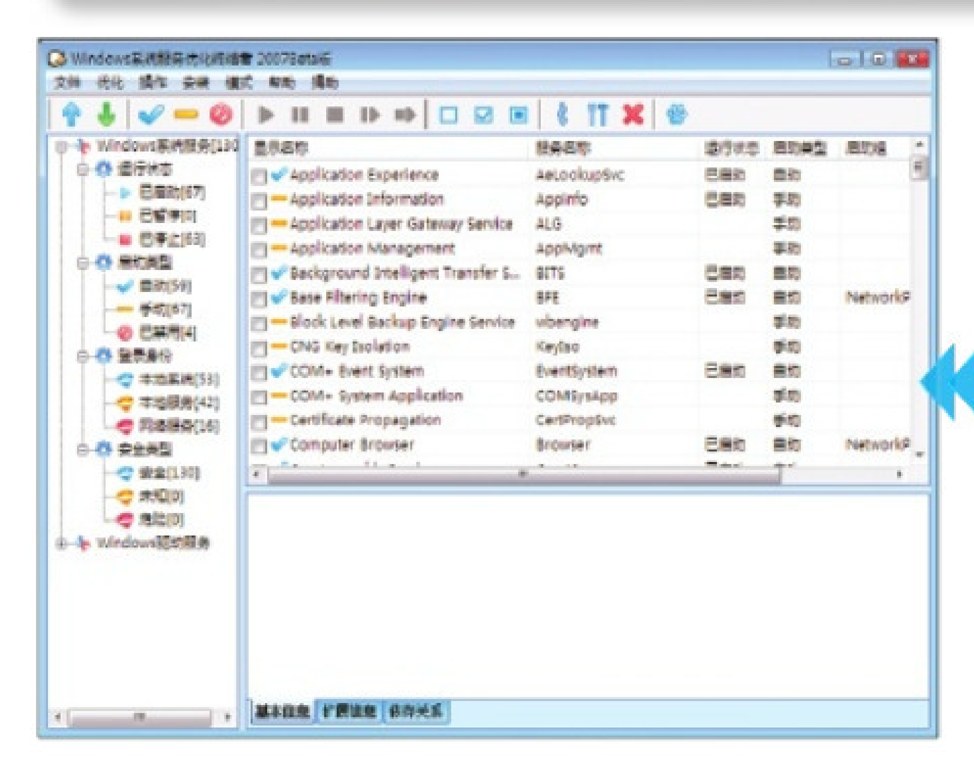
Vista新屋中的各种装饰灯具、新电器设备太多，虽然让新屋很漂亮而且功能齐全，但耗电太多，造成游戏室供电不足，会严重影响游戏娱乐。充足的内存，就好比强大的后备电力资源，可让各种游戏程序运行得更迅速，因此优化内存是打造Vista游戏室必经的步骤。

1.服务启动少，节电很有效

要优化Vista内存，减少系统资源的消耗，对Vista的服务进行优化设置是一个可行的方法。Vista的服务与WinXP有了很大不同，手工设置优化服务可能有些困难，没关系，“Windows系统服务优化终结者”可轻松帮助我们节流省电。

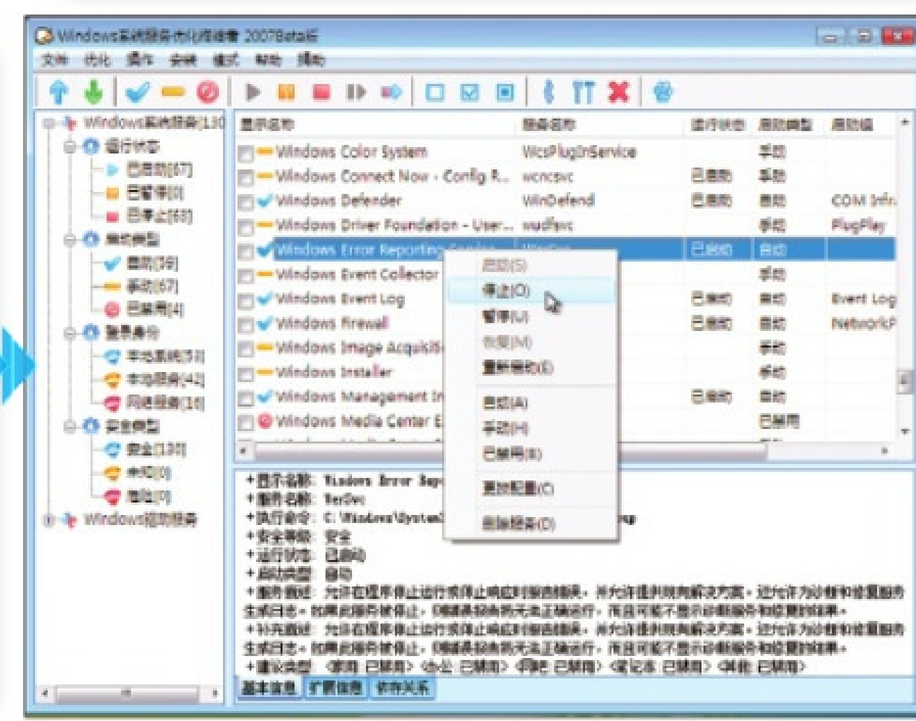
节流节电工具——Windows系统服务优化终结者v3.30

“Windows系统服务优化终结者v3.30 Vista专业版”是一个专为Vista进行系统服务优化的工具，优化终结者提供了多种服务优化配置方案，并可根据用户自己的要求创建服务优化配置文件，打造符合自己的优化服务，让系统运行得更高效。下载地址：http://www.skycn.com/soft/20944.html



Windows系统服务优化终结者v3.30是一个绿色工具，解压后即可执行。在程序界面中按“运行状态”“启动类型”“安全类型”等状态，分类显示了当前系统中的服务项目。可选择左侧的“运行状态”→“已启动”，查看当前正在运行的系统服务，根据每个服务项目的详细描述信息及设置提示，选择关闭不必要的服务项目。

例如选择“Windows error reporting service”服务项，在下方的信息框中可看到此服务的描述，以及设置提示为“禁用”。右键点击此服务项目，在弹出菜单中选择“已禁用”命令，或者直接点击工具栏上的“已禁用”按钮，即可禁用此服务。





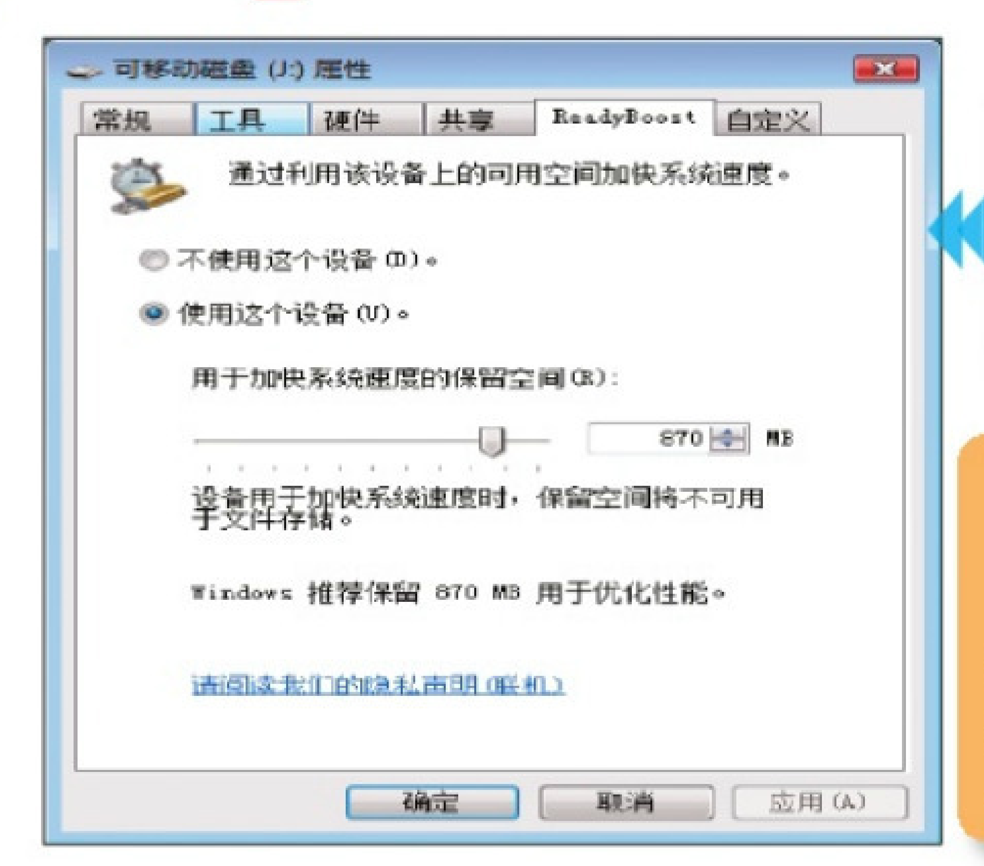
也可直接点击菜单“优化”→“优化向导”命令，弹出优化向导对话框。向导会依次显示各服务项目详细信息及设置提示，根据自己的具体情况，选择设置相应的启动类型即可完成优化。

提示：除了优化系统服务外，关闭一些不必要的功能，如侧边栏、Flip 3D、Aero玻璃特效、搜索索引等，都可有效节省系统资源，但这样将大大影响Vista的使用体验。另外，还有一些修改注册表优化内存之类的方法，可根据自己的电脑配置情况选择进行。需要注意的是，网上有一些所谓的“内存整理优化”工具，已被证实无作用，千万不要使用这些工具，否则反而容易造成游戏运行的不稳定。

2.开源供电，ReadyBoost加内存

光节流是不够的，还要开源，扩大电力来源，才能让游戏室电力充足。Vista本身就提供了ReadyBoot的电源接口，可极尽一切可能扩大内存来源。在Vista操作系统中，使用了一项创新功能ReadyBoost，可使用USB 2.0闪存充当内存执行各种程序，提升系统运行的性能。

首先，将总容量不低于256MB，空闲空间不低于64MB，使用USB 2.0传输率的U盘接到电脑的USB 2.0接口上。在“我的电脑”中，右键点击U盘驱动器，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性设置对话框。



ReadyBoost功能。在下方可拖动滑块，设置ReadyBoost加速的USB闪存盘容量，一般设置为系统中内存容量的1至3倍。确定后即可让U盘为游戏室供电加力了。

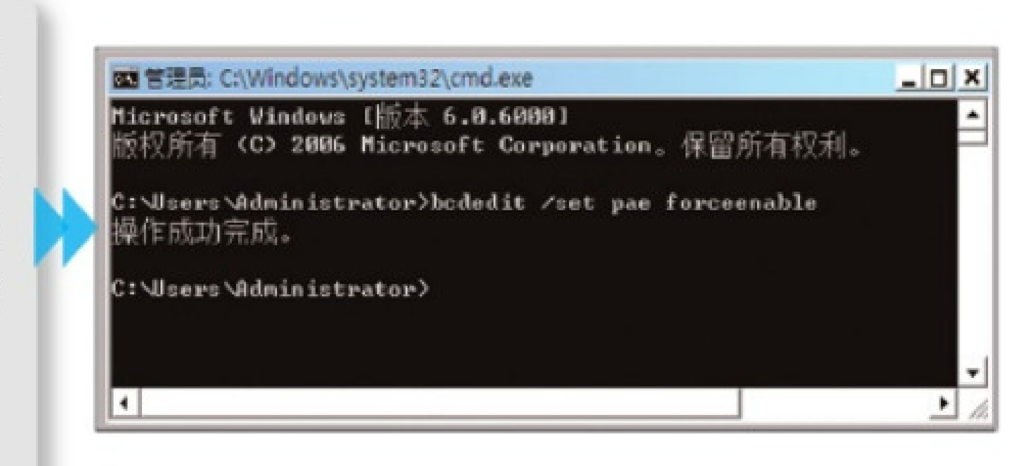
2G以上大内存的优化技巧

开源最直接的方法就是升级内存容量，多加几根内存条。由于内存便宜，不少用户都扩充了自己的内存容量，使用2GB以上大内存的不在少数。但往往大内存用户感觉提速效果并不明显，这是由于Vista对大内存支持不是很完善，可通过以下方法进行优化：

方法一：打开PAE物理地址扩展

如果内存总量大于3GB，在Vista的“系统属性”对话框中，查看到的内存容量显示，比实际容量小。这是由于PCIE地址占用了内存，需要强制开启PAE（物理地址）扩展功能，让应用程序访问此部分地址。在64位Vista中PAE是默认打开的，在32位Vista就需要配置启动参数来强制打开。可以管理员身份，在命令提示符窗口中执行如下命令即可：

bcdedit /set pae forceenable



方法二：用户内存扩展

在使用4GB内存时，Vista系统默认是将2GB分配给应用程序，2GB系统保留，系统用不了这么多内存，白白浪费掉了。可以管理员身份，在命令提示符窗口中执行如下命令：

bcdedit /set increaseuserva 内存数值

内存数值的取值范围可在2048和3072之间，设置后将会给系统保存（4096-内存数值MB）的内存，余下的都留给应用程序。

四、游戏机要升级，换上新电源

新的游戏室，当然要配上最新的游戏机了，不过新游戏机价格不菲，其实为游戏机加大驱动力，同样可使游戏机焕发新春。在Vista新屋中，显卡性能决定着游戏性能的好与坏，在不更换显卡硬件的情况下，更新显卡驱动是快速提高游戏性能的有效途径。

1．“催化剂”，触发新动力

对于使用ATI显示卡的用户，ATI发布了最新的Vista催化剂驱动“ATI Catalyst 7.8”，可根据自己使用的Vista版本选择下载安装。下载地址如下：

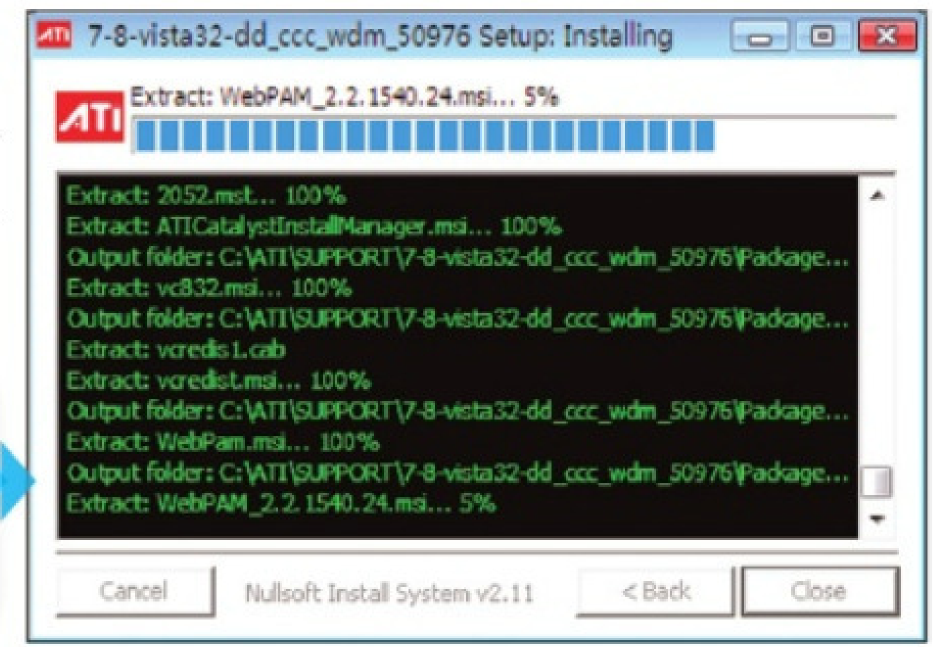
催化剂驱动7.8多语言版For Vista-32

https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/7-8-vista32-dd_ccc_wdm_50976.exe

催化剂驱动7.8多语言版For Vista-64

https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/7-8-vista64-dd_ccc_wdm_50976.exe

安装了新驱动后，可利用Catalyst的控制管理器进行各种显示设置，使驱动更适合游戏运行。



在Vista刚刚发布的时候，各类显卡提供的For Vista驱动性能很差，例如ATI的显卡驱动甚至不能在Vista下实现OpenGL硬件加速，因此老版本的显卡驱动严重限制了Vista的游戏性能。现在各显卡厂商都对For Vista的驱动进行重大更新，修正了不少错误，还开启了显卡在Vista下的高级功能，比如SLI和Crossfire等。因而新版本的显卡驱动可大大提高显卡在Vista的游戏表现能力。

2．“新雷管”，引爆驱动

使用NVIDIA卡的用户，可选择安装最新的“Vista ForceWare驱动158.18”，32位与64位版的Vista驱动下载地址如下：

NVIDIA GeForce6/GeForce7/GeForce8系列显卡最新ForceWare驱动158.18 For Vista-32

http://drivers.mydrivers.com/drivers/173-69420

NVIDIA GeForce6/GeForce7/GeForce8系列显卡最新ForceWare驱动158.18 For Vista-64

http://drivers.mydrivers.com/drivers/173-69421

3.用ATITool引爆镭卡

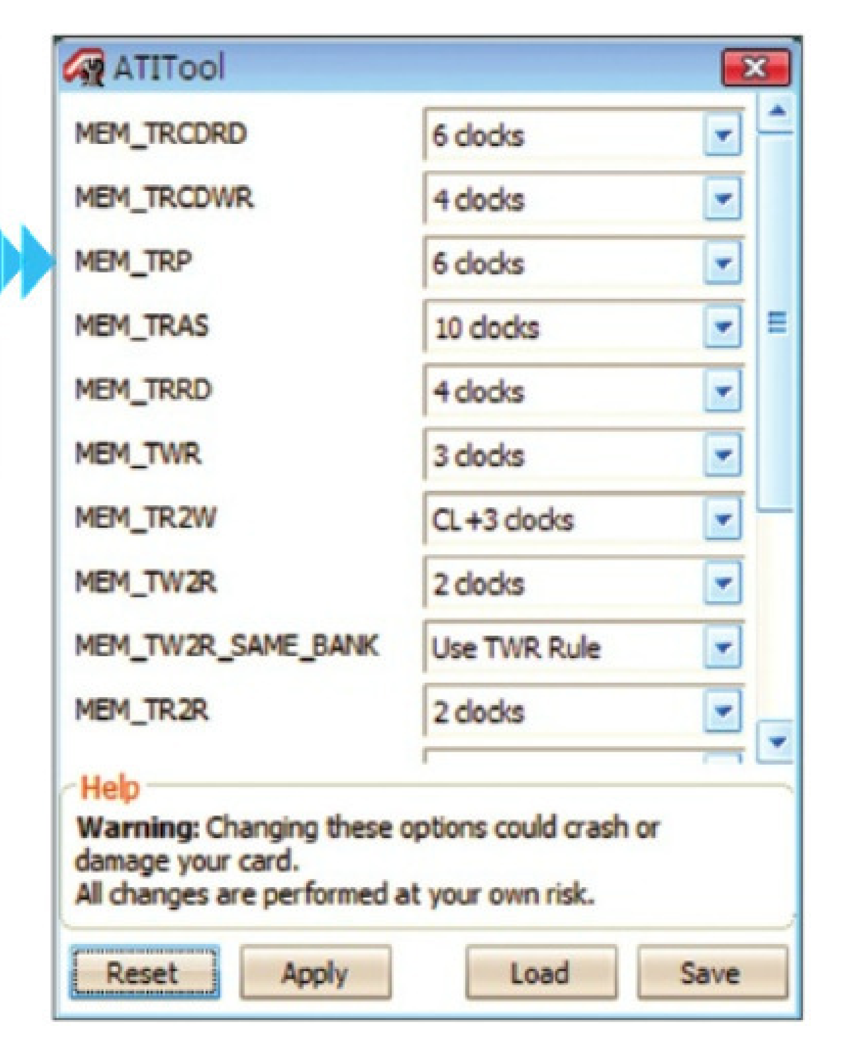
在Vista中，各种显卡也是可通过超频发挥硬件极限性能的。无论是ATI卡还是NVIDIA卡，都可通过超频让Vista游戏性能大大增强。但要注意的是，一些老版的显卡超频工具，无论是ATIТooL还是RivaTuner，对Vista支持都不太好，一定要使用最新版的超频工具，才能在Vista中正常超频。

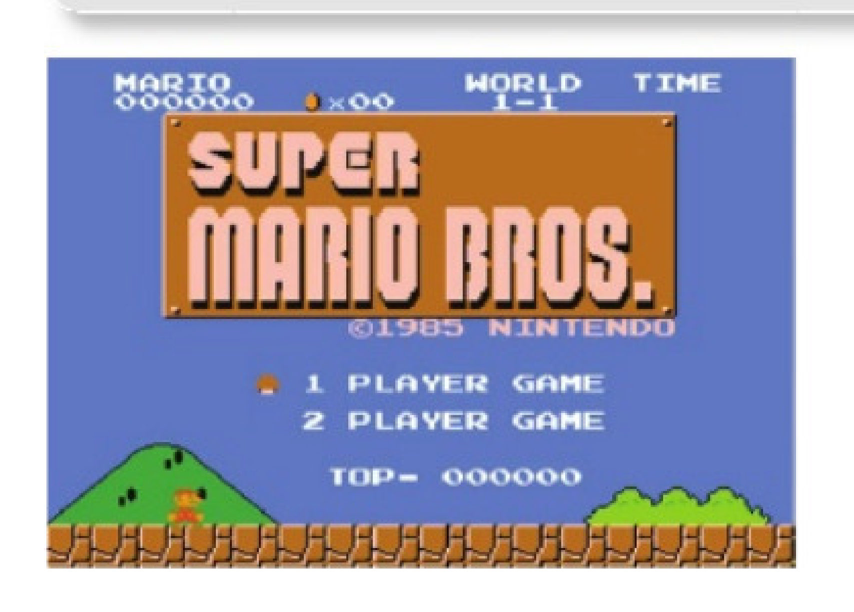
A卡超频工具——ATITool 0.27Beta2

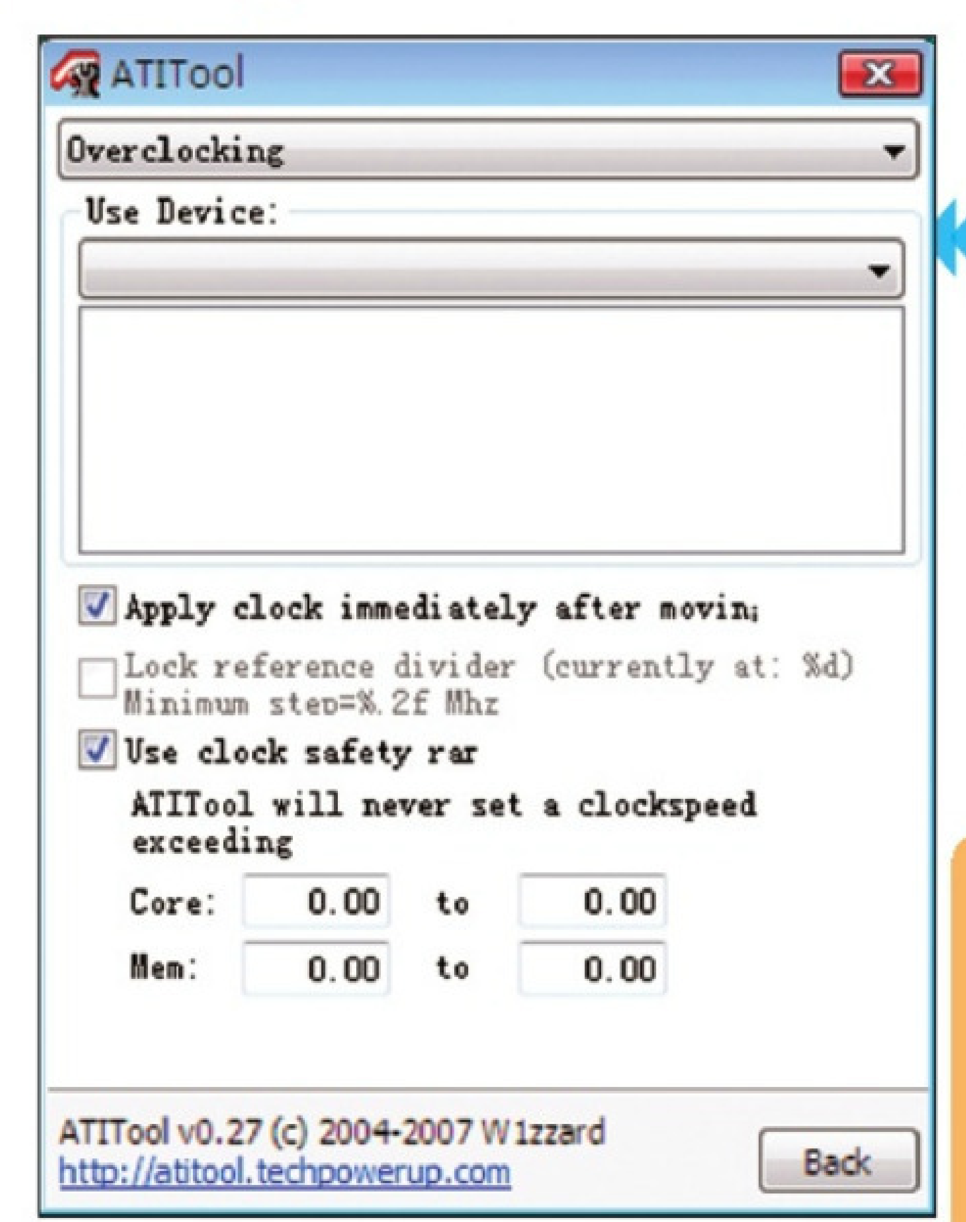
ATITool是一个ATI显卡调校、优化、降温和超频的工具，功能非常强大和全面：提供了频率安全范围特性，自动扫描确定显卡可超频的最高核心频率和显存频率，移除催化剂驱动的超频锁，3D程序检测、伽玛控制、显卡驱动优化、显卡BIOS转储、显存时序调整、刷新率锁定特性等功能。而且ATITool还支持ATI以外的其他品牌显卡，如NVIDIA芯片显卡。目前的最新版本ATITool 0.27Beta2，可很好地工作在Vista环境下。下载地址：http://www.techpowerup.com/wizzard/ATITool_0.27b2.exe

在ATITool主界面中，可通过设置显卡核心与显存工作频率进行超频。可先点击“Find Max Core”和“Find Max Mem”按钮，自动检测核心与显存工作最大频率。然后点击“New”按钮新建一个设置项目，在检测出来的最大值范围内，用鼠标拖动“Core核心”和“Memory显存”滑块，即可调节显卡的核心频率和显存频率。在调节过程中，可点击“Show 3D View”按钮，展开预览侧边栏，查看超频效果。调节完毕后，点击“Set Clock”按钮确定设置，再点击“Save”按钮保存设置。

也可专门对显卡显存进行独立的性能调节，在主界面中点击“Mem”按钮，打开“Memory Timings”设置界面，在这里可以设置显卡的显存CAS延迟值等参数。修改内存控制器参数，可最大限度发挥显存的潜力。







在主界面中点“Settings”按钮，打开功能设置选项界面，在下拉菜单中可进行更多的功能设置。例如“Overclocking”可以设置超频的方式，“Gamma Control”可设置Gamma视角颜色通道，“Miscellaneous”可设置显卡PCI总线延迟值等。

4.RivaTuner，点燃N卡

之前的RivaTuner，对Vista中的NVIDIA显卡超频支持不太好，不过自从最新版的RivaTuner v2.02推出后，超频效果有了很大的改善。

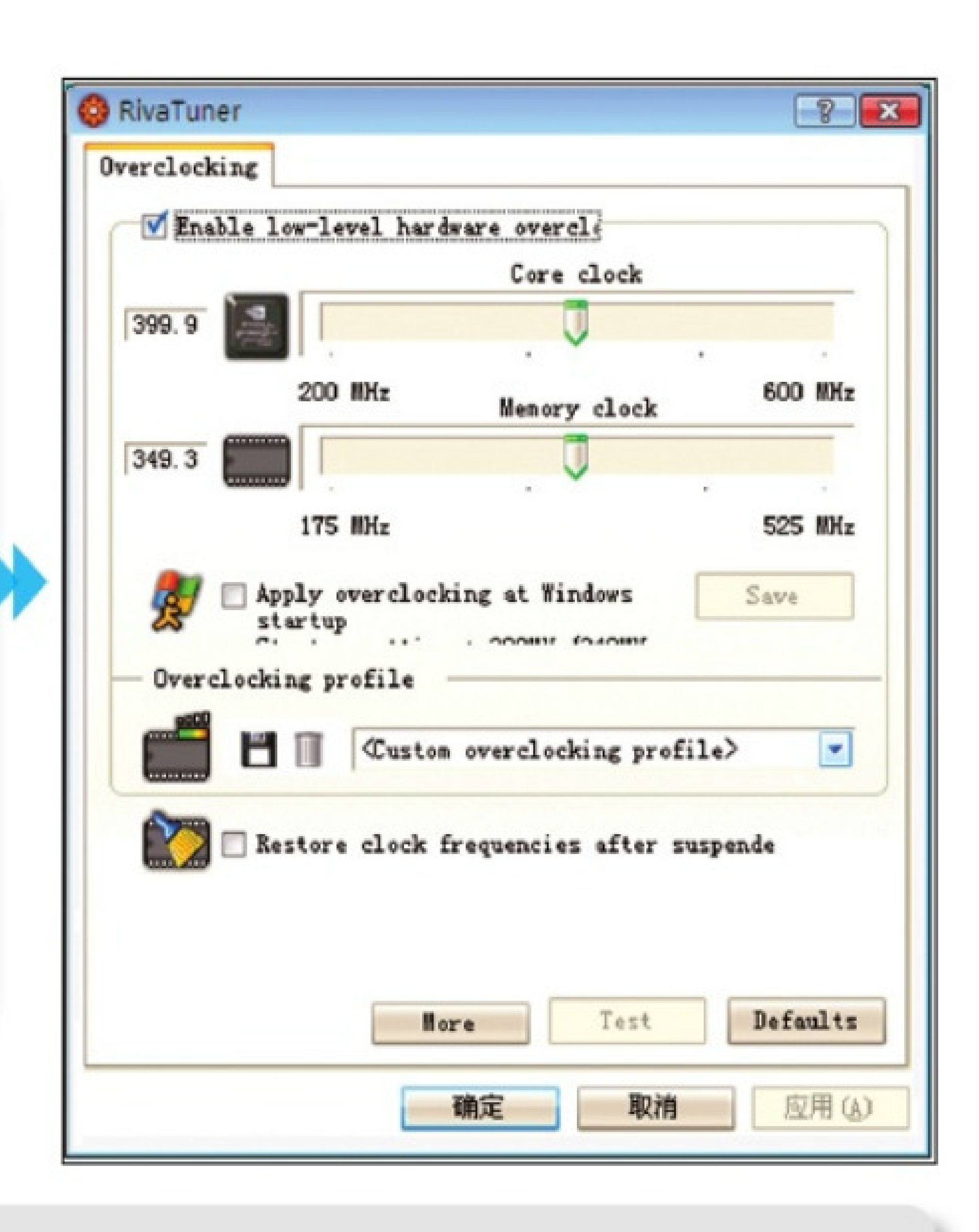
N卡超频工具——RivaTuner v2.02

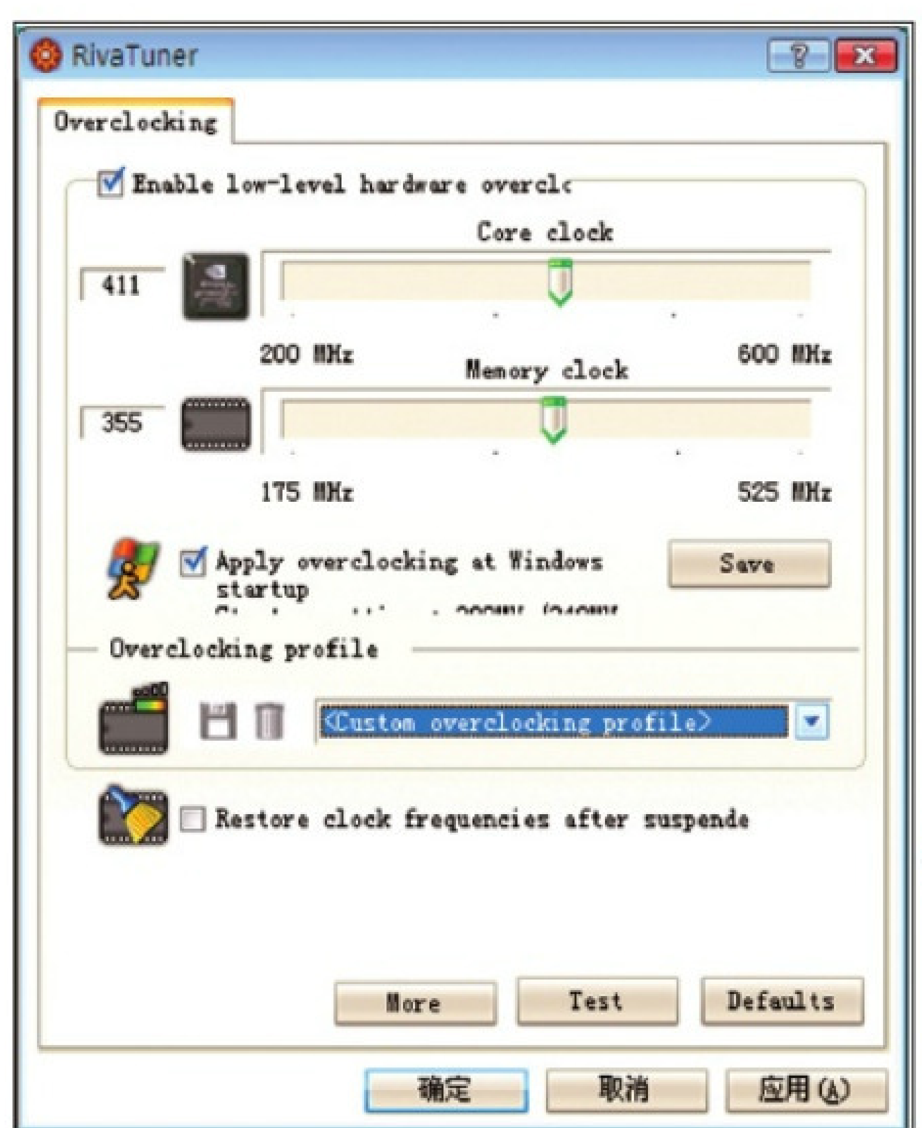
RivaTuner是一款NVIDIA显卡的强力超频调试软件，有着丰富实用的调节功能和超强的软超频破解功能。尤其是RivaTuner的破解功能，可将显卡驱动保护破解，可将某些普通显卡破解为专业显卡功能。例如可将RADEON 9500显卡和RADEON 9800SE显卡破解为RADEON 9700和RADEON 9800标准版。最新版为RivaTuner v2.02，下载地址：http://www.nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip



执行RivaTuner后，会自动对硬件和驱动信息进行检测，然后打开主界面。选择“Main”主要设置选项页，在下面的“Driver Setting”设置区中，就可进行改卡破解等设置。点击“Customize...”后面的小三角按钮，弹出设置项目图标。

点击其中的“System Setting”按钮，打开系统底层设置面板，勾选其中的“Enable low-level hardware overc”，就可打开超频设置。





通过滑杆调节核心和显存频率后，点击“Test”按钮，可进行超频测试。如果不出现问题，那么可勾选“Apply overclocking at windows startup”，让系统启动后自动进行超频设置。再点击“Save”按钮保存设置。

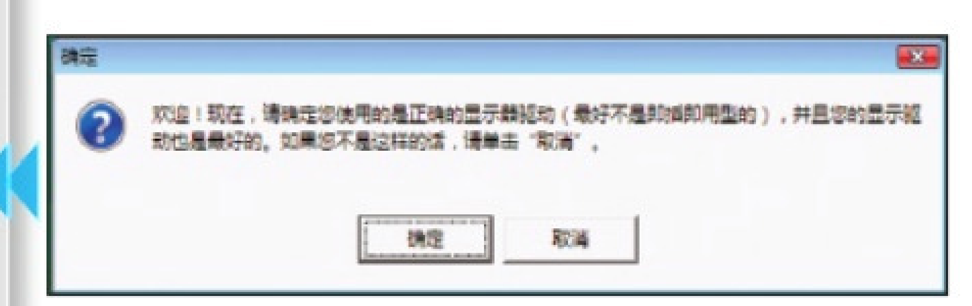
此外，还可在其外设置项目面板中，对OpenGL、D3D进行优化设置等，都可让游戏性能加强提升。

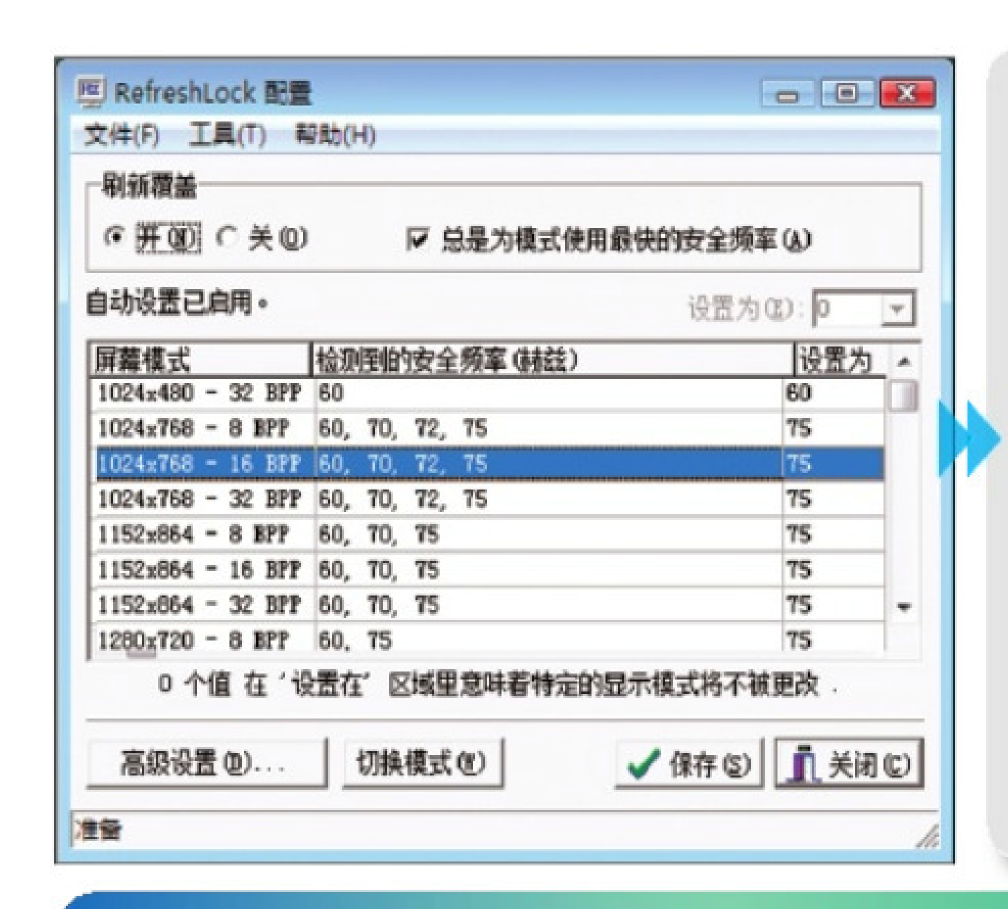
栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

五、游戏室光线要稳定，忽明忽暗你别闪

Vista新屋里面光线环境灯光效果还不错，可是一进了“游戏室”，光线忽明忽暗闪得厉害，搞了半天原来发现是刷新频率在作怪！——Vista中玩游戏时，常常碰到这样的问题，本来桌面屏幕正常显示，可是一进入全屏游戏时，屏幕就闪烁得厉害。这是因为进入全屏状态后，屏幕刷新率被自动修改了，因此需要强行锁定显卡刷新率。

运行RefreshLock v2.21（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/41183.htm）弹出询问对话框，要求安装正确的驱动程序。当然是安装好了的，所以点击“确定”按钮，程序会自动检测系统显卡及显示器信息。





双击程序在系统托盘区的图标，打开程序主界面，可看到自动检测的安全刷新频率，勾选“总是为模式使用最快的安全频率”项，并切换选择“刷新覆盖”中的“关”选项。再点击“保存”按钮，即可使设置生效。以后进入全屏游戏，再也不会出现屏幕闪动的情况了。

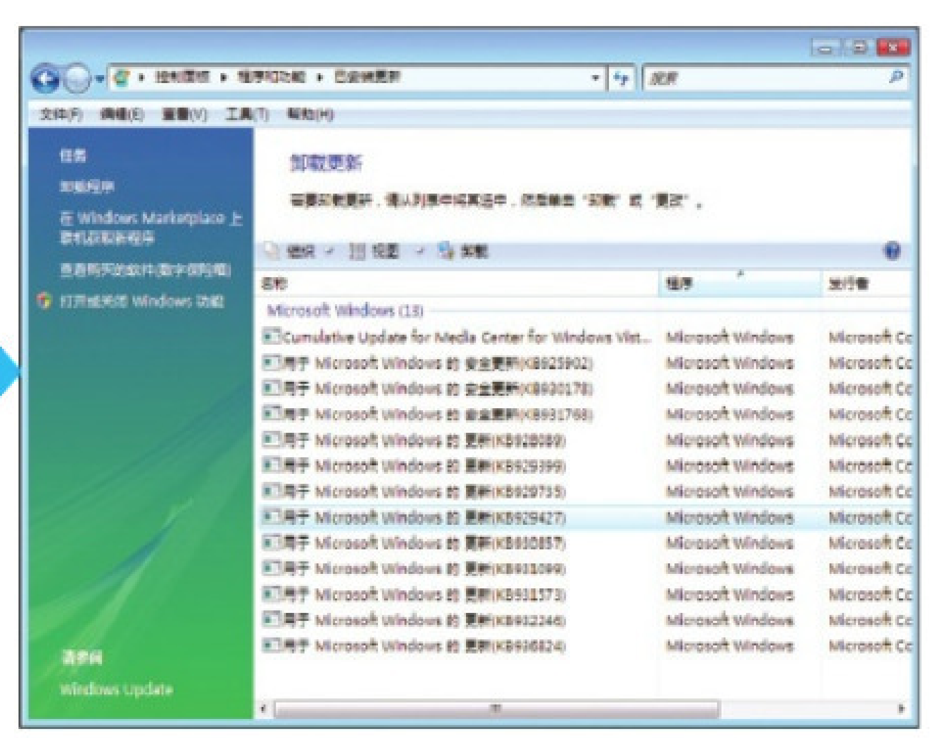
六、重温经典，“老机”搬进来

新屋新游戏室新设备，看起来很不错，PS2、Xbox玩起新游戏来也很爽。不过时间一长，还有些怀念以前玩的一些老游戏机，那些任天堂、学习机之类的，虽然老掉了牙，但总是一段美好的回忆。把它们都统统搬进来吧——不过看起来Vista新屋有点排斥这些老游戏。

1.给点“小甜头”，新屋会听话

Vista新屋排斥老游戏，那是嫌掉价的心理在作怪，给它点甜头——打个游戏兼容补丁，Vista保证会很欢迎老朋友的。

在Vista正式版刚推出时，据一些游戏厂商的指责，认为Vista与市面上近9成的游戏和软件都不兼容。Vista对老游戏的兼容性更是差得一塌糊涂，好在很快微软就发布了Vista的KB929427号游戏兼容性补丁，大大改善了对老游戏的兼容性。要想在Vista中玩好游戏，这个补丁不可不打。



下载地址列表：

32位Vista游戏兼容性补丁Update for Vista（KB929427）：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=099E0A88-DA06-4AC9-AA13-A701C57BB4B8&displaylang=en

64位Vista游戏兼容性补丁Update for Vista for x64-based Systems（KB929427）：
http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=F264976B-E0F5-4A06-A49C-0E9FFBA64BE3&displaylang=en

2.搬进DX9，老机新机并存

正如最新的游戏机Xbox 360不兼容Xbox一样，在Vista中的DirectX 10，居然不支持DirectX 9游戏，让游戏室的娱乐功能大打折扣！没法子，只有把老机DX9搬进来了。

提示：除了安装微软提供的Vista游戏兼容性补丁外，一些游戏也纷纷推出了自己的For Vista兼容性补丁。例如大名鼎鼎的Doom 3游戏开发商，就推出Vista兼容补丁SDK，让Doom 3在Vista下的表现趋于完美（补丁下载地址：http://www.3dgamers.com/dlselect/games/doom3/doom3-1.3.1.exe.html）。

Vista已经集成了DirectX 10，为什么还要安装DirectX 9.0c更新包呢？这是因为，Vista里的DirectX 10与DirectX 9是两套相对独立的运行库，没有严格意义上的向下兼容性，DirectX 9的应用程序仍然需要DirectX 9的运行库才能正常使用。而Vista本身只集成了DirectX 9.0c较老的运行库，因此为了运行使用最新DirectX 9.0c SDk编写的应用程序，就必须安装最新版本的DirectX 9.0c运行库。

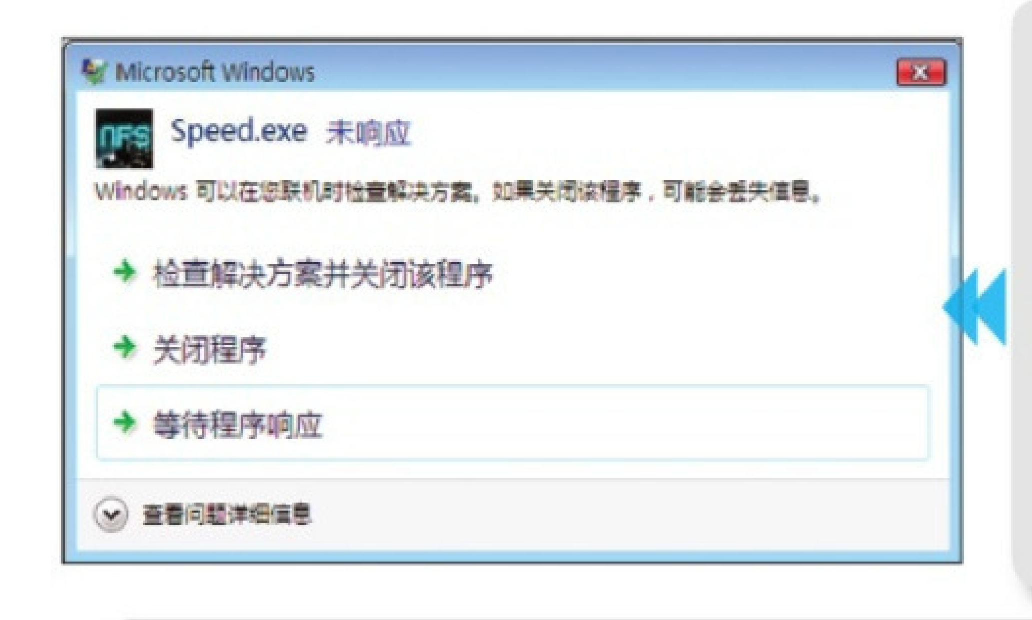
微软2007年7月29日发布的DirectX 9.0c最新Aug2007官方正式多语言版安装包，可安装在Vista 32和Vista 64系统上，提高游戏性能并解决一些3D游戏无法运行的问题。下载地址为：http://drivers.mydrivers.com/download/180-72147-Microsoft-DirectX-9.0c-aug2007





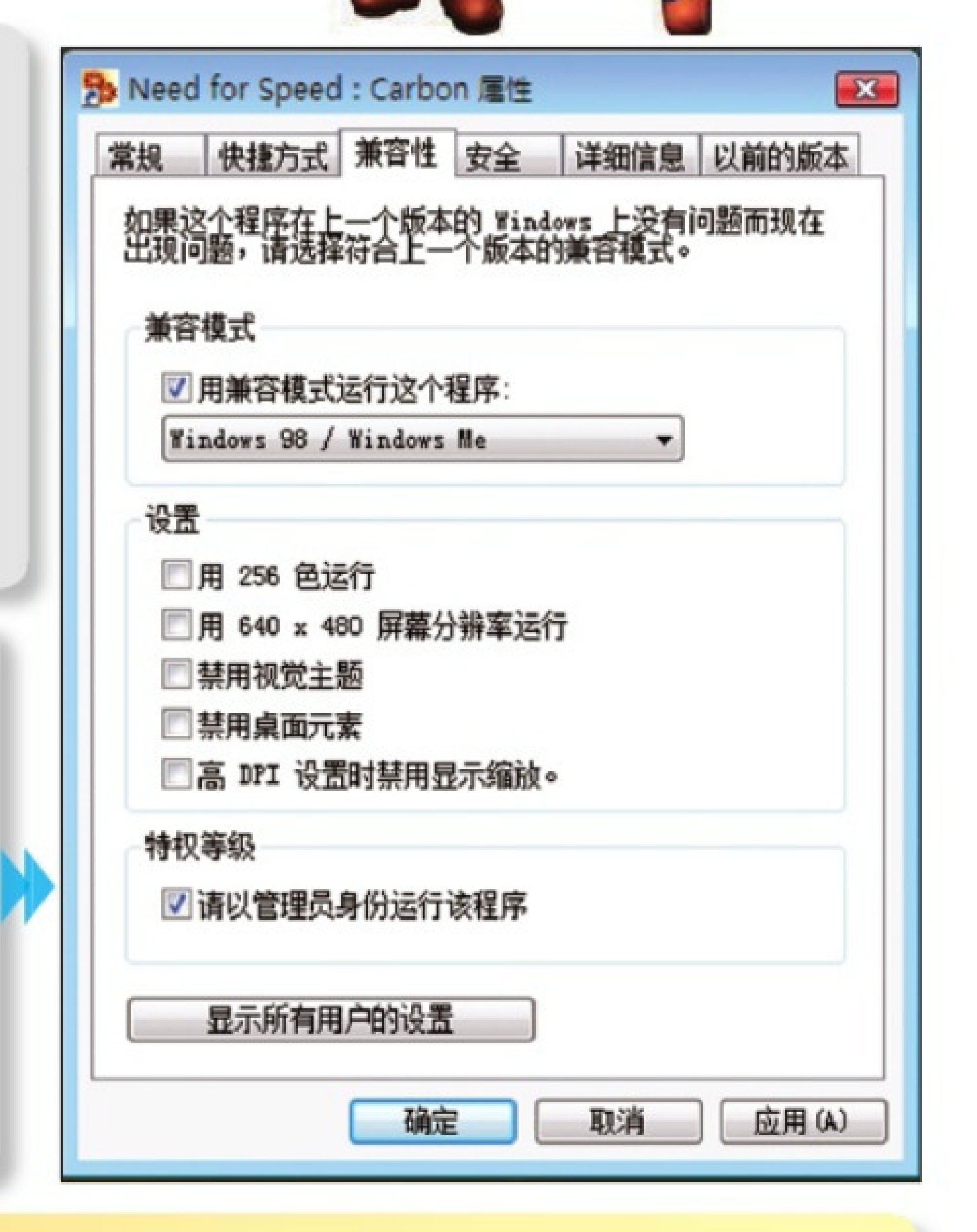

3.给个老环境，老机强运行

一些老游戏机搬到新屋中，新的环境不熟悉了，不肯好好运行，那就只有让Vista为它们重建一个熟悉的旧环境，让游戏以兼容模式来运行。



以Need for Speed：Carbon（极品飞车：卡本峡谷）游戏为例，即使安装了兼容性补丁，在Vista中运行时，启动之后画面显示几秒钟就会提示错误，进不了游戏界面。

可右键点击桌面上的极品飞车10游戏程序快捷方式，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性设置对话框。选择“兼容性”选项页，勾选“用兼容模式运行这个程序”，并设置成“Windows 98/Me”兼容模式运行。再勾选中下方的“请以管理员身份运行该程序”设置项，点击“确定”按钮即可。以后双击刚才设置过兼容性的快捷方式图标，即可以兼容模式正常启动运行该游戏了。



注意：这里是设置成“Windows 98/Me”兼容模式，而不是“WinXP（Service Pack2）”，设置成WinXP兼容模式是没有效果的。但是某些游戏程序，可能需要设置成“WinXP（Service Pack2）”，可根据具体情况尝试修改兼容模式。以98/Me兼容模式执行游戏，会损失一些性能，FPS会比正常状态下少两三帧，如果想保证正常运行，又能兼顾游戏速度，可用如下方法：

《极品飞车10》之所以无法在Vista下运行，其实主要原因是在于游戏启动时无法播放视频文件。可将游戏安装目录下存放视频的文件夹“Movies”随便改个名称，即可让游戏启动时找不到视频文件，这样就会跳过视频直接进入游戏，游戏运行速度反而更快。

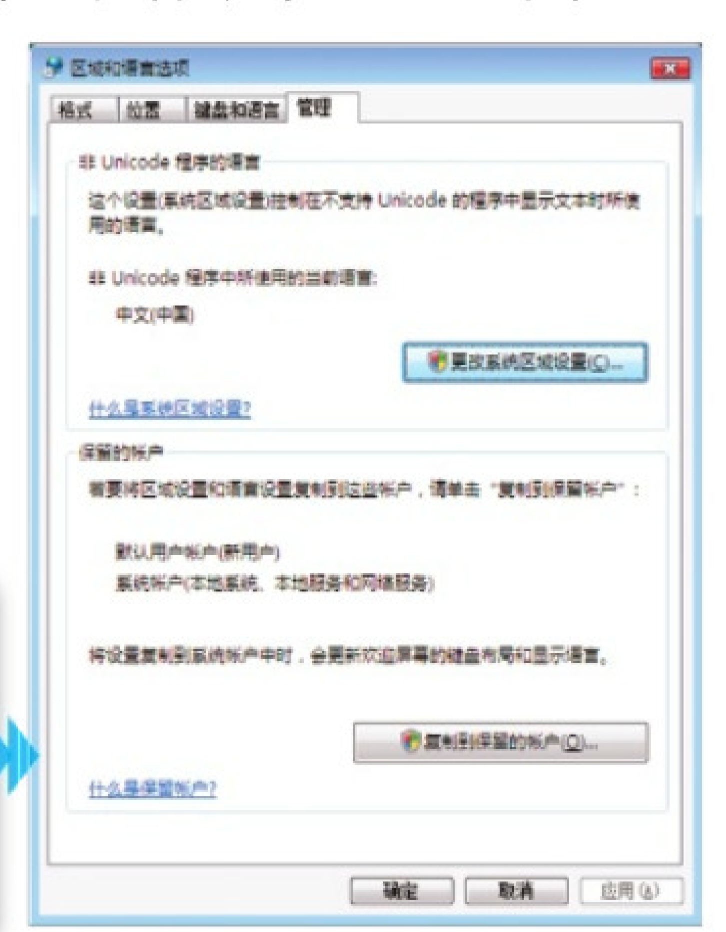
七、多点异域风情，游戏不挑拣

Vista的新游戏娱乐室环境，与原来的老屋一样，一直存在着一个“民族风格”问题。当然了，浓浓中国味的游戏环境是最亲切的了，但只限国内游戏未免太单调了些。因此我们要给游戏室加点异域风情，让繁体、日文、韩文游戏统统都进入Vista中来。

1.贴墙纸换“色调”，修改系统语言代码

游戏室装修色调很大程度影响着它的风格，但已经没法子修改了，倒不如直接贴墙纸来得方便痛快些。给Vista换上不同类型的“系统区域”语言墙纸，可让Vista中的游戏呈现出完美的异域情调。

在Vista系统中，依次双击“控制面板”→“区域和语言选项”项目，打开语言设置对话框。选择“管理”选项卡，点击“非Unicode程序的语言”区中的“更改系统区域设置”按钮，打开系统区域设置对话框。





在对话框点击“当前区域系统设置”下拉框按钮，在下拉列表中点击选择“中文（台湾）”或者“中文（香港特别行政区）”。设置完毕后，点击“确定”按钮保存设置，然后重启系统，系统就变成繁体中文语言了，执行游戏时，游戏中的繁体字也能正常显示了。

2.异域游戏请翻译

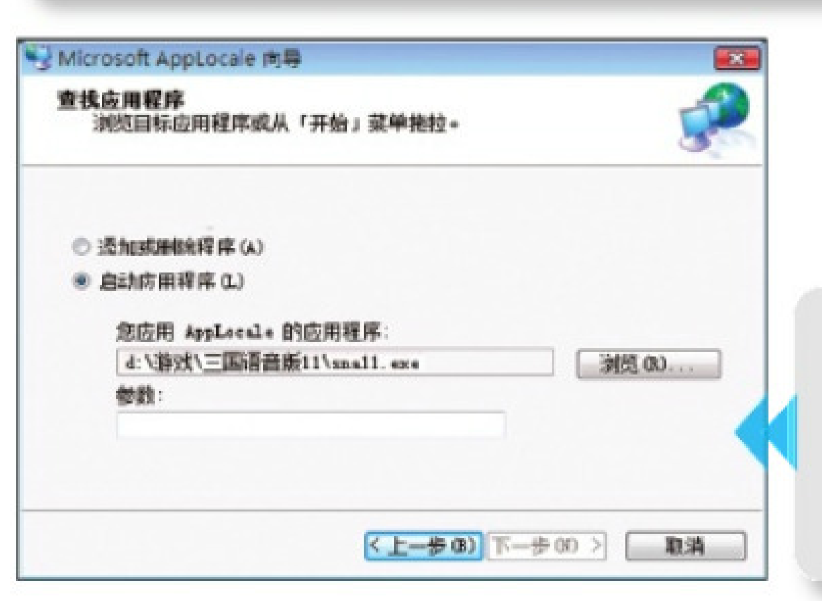
异域情调是有了，可想换回原来的中国风，难道又要再换墙纸？如果不想频繁折腾Vista新屋，那么可找一个游戏语言翻译——微软提供了一个免费的语言设置工具“Microsoft AppLocale”，可在不更改“非Unicode程序的语言”的情况下运行游戏，正常显示游戏中的繁体中文，因此不必频繁重启Vista系统。

翻译工具——Microsoft AppLocale

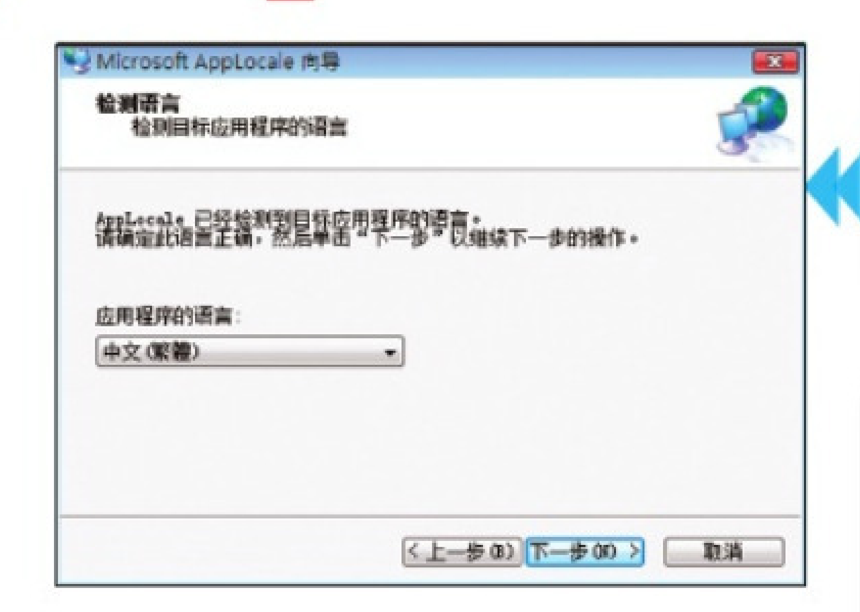
Microsoft AppLocale会检测程序的语言，并为游戏程序转换为Unicode代码时，模拟相应的系统区域语言类型，消除游戏的乱码现象。Microsoft AppLocale的好处在于，不仅对繁体中文游戏有效，对日文、韩文及各种乱码语言版本都支持，使用也非常简便，无需重启系统即能生效，同时不会影响正在运行的正常工作程序。下载地址：http://download.microsoft.com/download/1/2/9/1294094c-c6d3-48d0-9b3b-2a7befca7098/apploc.msi

下载并安装Microsoft AppLocale，会弹出程序运行向导，点击下一步按钮后，显示“查找应用程序”界面。





由于是要添加新游戏项目，因此选择“启动应用程序”项，点击下方的“浏览”按钮，浏览选择指定繁体游戏执行程序文件路径，在参数中根据具体情况选择是否设置游戏启动参数。



设置完毕后，点击下一步按钮，在“应用程序语言”下拉菜单中选择“中文（繁体）”项。

继续点击下一步按钮，勾选“创建快捷方式，总是使用AppLocale运行此应用程序”项，并输入游戏快捷方式名称和描述。最后点击“完成”按钮，将自动创建一个游戏程序快捷方式。

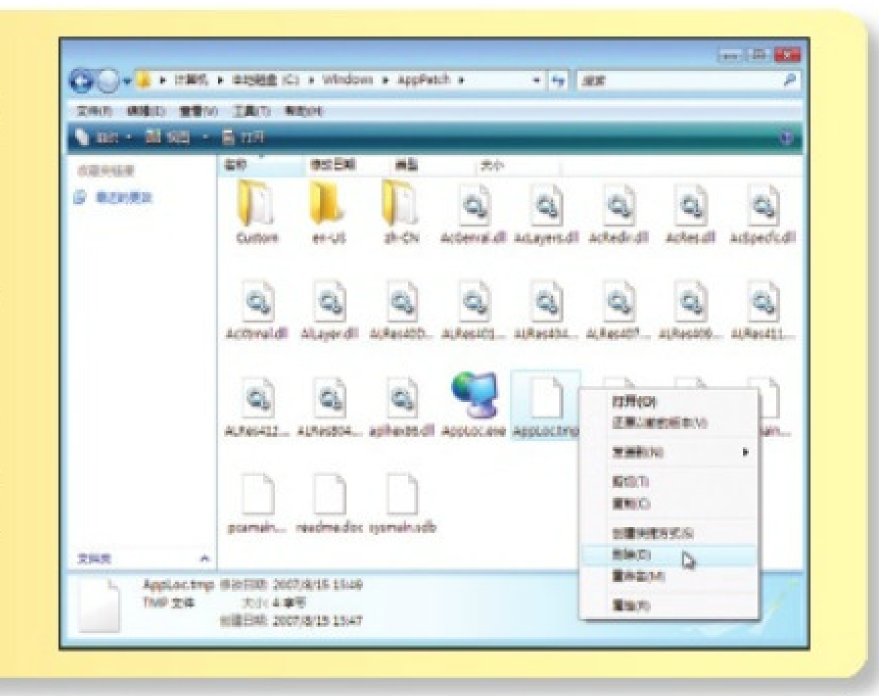


以后要运行游戏时，可点击“开始”→“所有程序”→“Microsoft AppLocale”，在子项目中就可以看到创建的游戏快捷方式了。点击快捷方式，即可执行游戏并正常显示游戏语言了。

可用同样的方法，为乱码显示的日文、韩文等各种语言游戏创建一个快捷方式，而且还可为各种网络游戏创建快捷方式，通过Microsoft AppLocale运行就可正常显示游戏界面文了。还有一些游戏私服站点下载，由于下载链接中包含有繁体中文或日韩文字符等，一般下载工具可能无法正常下载，也可用Microsoft AppLocale为下载工具创建快捷方式，从而正常下载游戏文件。

提示：为什么使用Microsoft AppLocale后，有一些正常程序反而变成了乱码?

Microsoft AppLocale可能会引起系统部分程序乱码，这是因为AppLocale以“繁体”运行后，在“C:\WINDOWS\AppPatch\AppLoc.tmp”文件中会记录保存当前使用的语言类型，而某些MSI程序在运行时会参考该TMP文件中所带的语言信息。因此在正常程序出现乱码时，可将原“AppLoc.tmp”删除，重建一个文件名为“AppLoc.tmp“的新文件，，并将其属性设置为“只读”即可。



八、游戏室管理有制度

Vista游戏室太吸引人，常常泡在其中容易玩物丧志，因此要有严格的游戏室管理制度。

1.游戏盘片放整齐，选择更迅速

游戏室中的游戏机、游戏碟之类的必须要放好，这样才能使用时间更长，也更方便选取。Vista中的游戏浏览器就是一个很好的盘片存放工具。



在Vista中，大部分安装的游戏都会被自动添加到“游戏资源管理器（Games Explorer）”中进行管理。点击“开始”菜单→“所有程序”→“游戏”→“游戏资源管理器”，即可打开游戏管理工具。在其中可看到所有已安装的游戏及详细信息、游戏分级等。双击某个游戏图标，即可快速启动游戏，而不必在开始菜单中慢慢点击选择了。

2.游戏室开放要控制

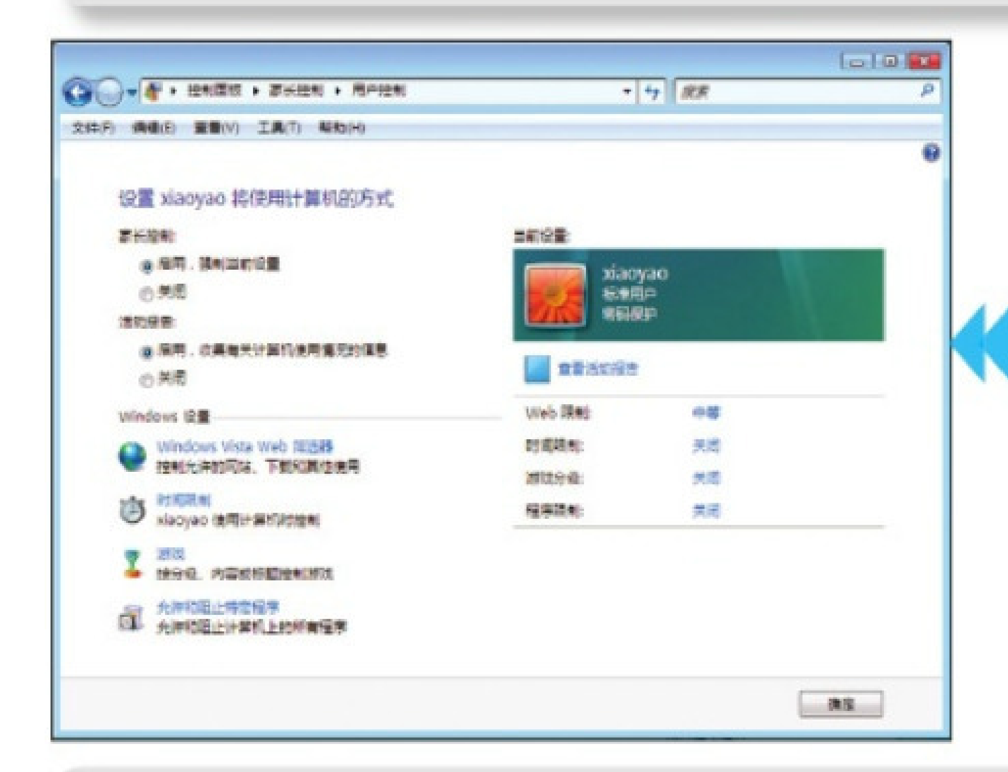
游戏室的开放时间要控制，无论是家长还是小孩子，都应该玩得有节制才能有益身心。因此还要给游戏室设置一个开放控制系统。



依次打开“控制面板”→“家长控制”，在设置对话框中选择左侧的“游戏分级系统”项，打开游戏分级设置对话框。



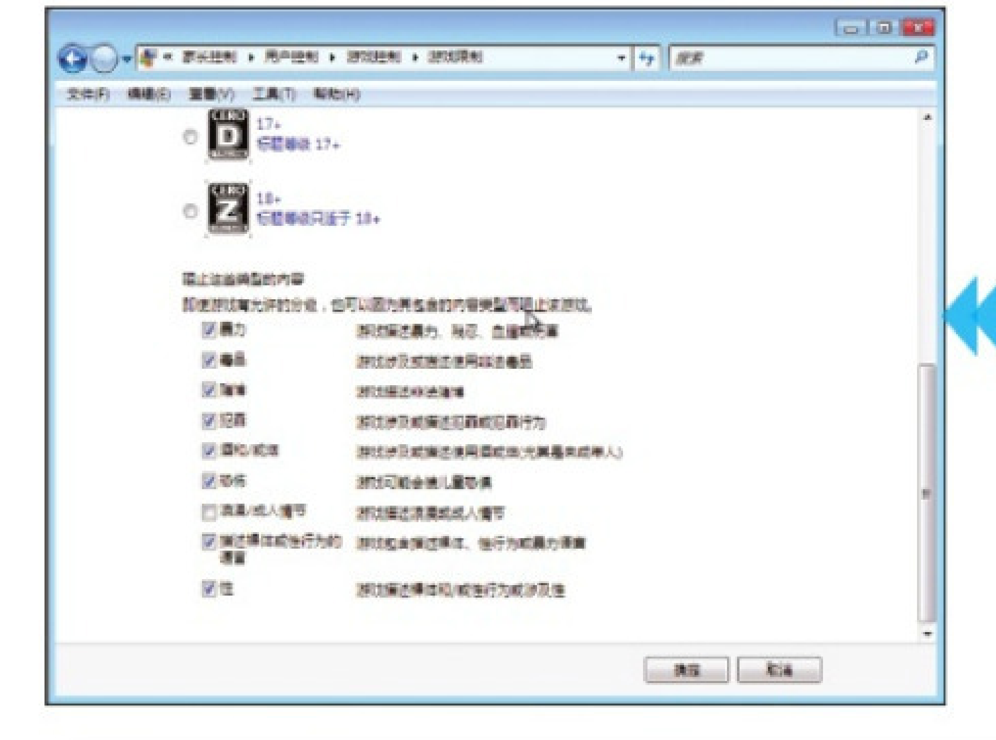
在其中选择要设置的游戏分级系统类型，点击“确定”按钮，即可设置启用游戏分级系统。



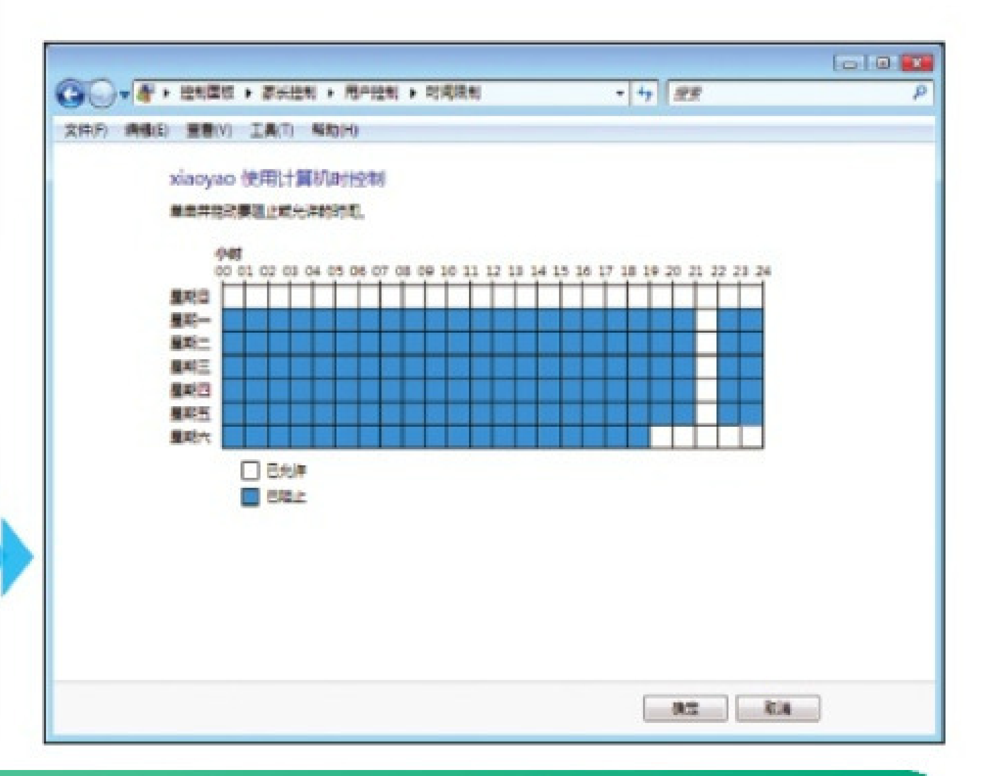
再点对话框中某个用户名，在弹出的家长控制设置界面中，选择“启用，强制当前设置”项，并启用活动报告。



点击“游戏”按钮，打开游戏控制设置，选择允许玩游戏，并点击“设置游戏分级”按钮。在分级设置界面中，选择“阻止未分级的游戏”项，再设置相应的游戏级别。



在下方的阻止类型中，可选择禁止某些类型的游戏运行，保证游戏内容的健康有益性。



此外，在家长控制主界面中，还可点击“时间控制”按钮，设置游戏娱乐的时间段，以免上时间泡在游戏室中。

结　语

一番辛苦下来，Windows Vista新屋里面的的游戏娱乐室建好了，领略新居的华丽美观的同时，尽情地游戏吧，不用再抱怨它的游戏功能华而不实了。体验一下，其实Windows Vista的游戏性能，远远不像许多谣言所说那样差劲，许多老游戏在Windows Vista中一样精彩。将来的新游戏，借助Vista中的DX10，将会更加炫目。P

工




接过为本栏目写稿的差事时，曾经熬有介事把自己的系统做了一个克隆，并提醒自己每期写稿之前都要做个系统还原点。因为软件测试的风险性在大学里就多多领教了，重装系统是家常便饭，最无敌的一次是点错了Ghost的菜单，将全宿舍同学们的个人文件全部搞蒸发了（那时大家共同凑钱买了一台电脑）。然而有意思的是，直至今天，我的系统还跑得很快，我想除了个人使用习惯（例如关键时刻——比方说安装软件到了选插件那步——特别留意）及操作系统的稳定性已大幅度提高之外，另外原因是介绍的这些软件内部也有一个较好的生态圈，比如这一个软件乱启动，下一个软件就来整治……

■江苏 淮扬客

Glary Utilities 2.2

□大小：3.77MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1188057600/36520.shtml



一款功能上中规中矩的系统优化和增强工具，相比同类软件并不见得高出一筹，然而由于它的免费及亲切的简体中文界面（实际是多语言），仍值得向各位推荐。它的功能包括五大部分，其中“清除和修复”“隐私与安全”及“优化和增强”“系统工具”中都是大家平时常见的功能项，不过“修复无效的快捷方式”及“文件加密与解密”“内存优化器”则较为少见。“文件和文件夹”部分集中了若干文件管理功能，例如“文件文件夹分析器”“重复文件查找器”“文件分割与合并”等，都值得一用。

Jing Project 1.2

□大小：4.43MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.jingproject.com



也不知TechSmith公司出于何种目的，在旗下大名鼎鼎的截图/屏幕录软件SnagIt之外，又出品了一款名为“Jing”的免费截屏软件。这款软件很像是SnagIt的精简版，但保留的确实都是极常见的功能，例如在截图后的编辑过程中，可以且仅可以添加箭头及矩形框等。实际使用中发现这款软件其实更为智能，在截取前不需要像SnagIt那样设定截取模式，只要按下截屏键，软件会自动辨别鼠标处的目标（窗口、按钮），鼠标点击即为选取目标，若按住鼠标左键不放进行拖拽，则软件会识别为自定义区域；选取目标后软件会进一步确认你是截图还是屏幕录像。注意使用该软件图像只能保存为PNG格式，动画只可保留为SWF格式，此外软件执行需.net Framework 3.0支持，如果系统中没有，在安装前会自动联网下载并安装。



Dr.Web CureIt! 4.33

□大小：6.75MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://download.pchome.net/utility/antivirus/drw/7048.html

杀毒软件中Dr.Web算是一等一的产品，那么这个免费的CureIt!版本跟它的关系如何呢？实际上二者的引擎完全一样，但CureIt!版本不能以病毒更新的方式升级，只有通过去官方下载最新的完整程序包才可获得当日的最新病毒库。此外，软件是一个绿色版本，下载后直接执行即可杀毒，因此也不会与任何其他正在运行的杀毒软件冲突，但这当然也会影响其功能（不能作为服务启动可能会有部分病毒无法清除），因此这里只建议读者将它当作应急或辅助的病毒/木马/恶意软件清除工具。这个软件已有较长更新历史，但自今年8月份的一个版本才开始支持简体中文，这也是笔者在此推荐的原因之一了。

HashTab 1.2

□大小：1.12MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44646.htm



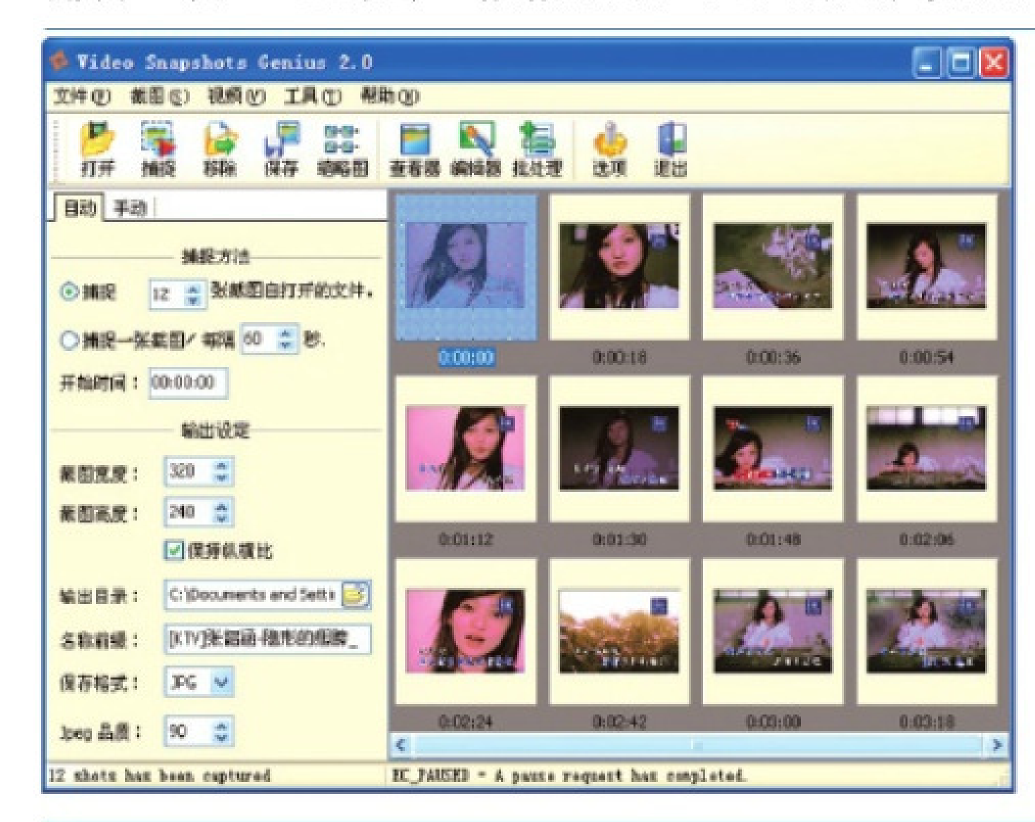
现在不少发布下载（无论是软件还是视频等）的用户，都会给下载包一个“官方”的MD5值，以便用户下载后验证文件的完整，这样既可验证所发布的内容是否被别人修改，也可避免因下载不完整而带来误会或损失，但这就要求用户必须有自己的MD5检验软件。现在这个软件则会在这种情况下带来极大方便：你只要像常规操作一样查看所下载文件的属性，就会发现属性对话框中多了一个“文件哈希值”，点进去就发现MD5、SHA1、CRC-32等值已经计算好了，而且你还可粘贴入“官方”给的MD5值直接进行比较。

WPanorama 8.2

□大小：3.43MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47093.htm



这款软件是专为玩“全景照（Panorama）”的摄影用户设计的，全景照使用多张相片拼接而成，使用普通图片浏览器要么缩得很小以便查看全图，要么则需要用鼠标左右/上下拖动。而这款软件采用平滑滚动的动画方式对全景图片进行“播放”，现场感大为增加。同时，它还可将这种动画设置（可设置多张全景照）成为屏幕保护程序，亦可将其保存为AVI文件（MPEG1编码，文件较大）或一系列的BMP文件。另外软件的智能识别能力较高，如果是360度全景照，它会循环旋转播放；未达360度，它会至边缘时再倒回来播放；如果照片根本不是全景照，而是多幅单独的照片紧排为一列，它则会一幅幅播放，如同放映幻灯片！



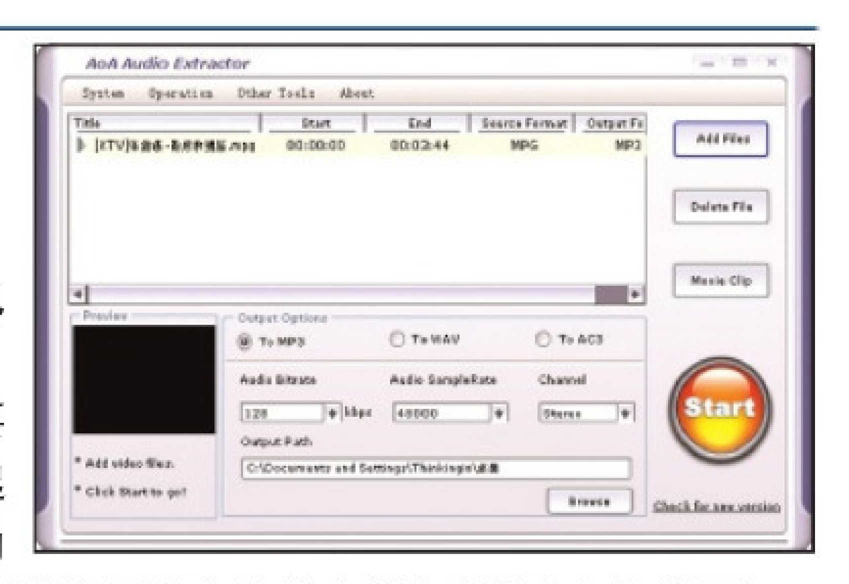
Video Snapshots Genius 2.0

□大小：1.97MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.lonking.com/video—snapshots/screenshots.html

在今年的第06期“工具快报”中曾介绍过一款名为“Image Grabber Ⅱ”的软件，它可从视频中抓取一定截图，并将它们拼成一张简单的海报（纵横方格），不过相比本次要介绍的这款软件，它就显得较简单了。本软件可手动和自动（隔一定时间）截取被打开的视频文件，并可设定最后截图的尺寸与格式，此后可用软件自带的简单浏览器/编辑器对每个截图进行查看/编辑，最后可将它们批量保存或直接生成海报。另外，它还支持对多个视频文件进行批量操作，总之更为专业。

AoA Audio Extractor 1.1

□大小：3.71MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54186.htm



一款简单的从视频文件中提取音频信息的软件。其支持的视频输入格式包括AVI、MPEG、DAT（VCD文件）、FLV、QT、MOV、ASF、WMV、MP4、3GP等，支持的音频输入格式包括MP3、WAV、AC3等3种。具体使用时只要“Add File”加入视频文件，然后点击“Movie Clip”按钮设定要提取片段的起始及结束位置，并设定好输入格式及位置，最后点击“Start”即可得到要想的音频文件。值得一提的是，软件不能分别提取左右声道，这对用户常用的卡拉OK伴奏提取操作来说无疑是个缺憾了。



ManyCam 2.1

□大小：12.0MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.manycam.com

想不想让你的一个摄像头被多个终端软件同时使用（例如既在MSN上开又在QQ上开）？想不想让你头像的背后风起云涌、雪花飘散或是火焰熊熊？或者想让别人看到你的头像边总有一只宠物或是一把枪？抑或让你在摄像头中的形象变得像在哈哈镜中一样？甚至将背景替换成其它静态图片、在前景上打上字……总之，这些通过ManyCam都可实现，喜欢玩摄像头的朋友赶紧下载一份吧！注意软件2.1版本之后无需注册（虽然也是免费）即可使用所有效果，但国内下载网站基本都为2.0版，故请到官方网站下载最新版。

Driver Sweeper 0.9

□大小：470kB □授权：免费
□语言：简体中文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/59878.htm



更换硬件驱动并不只意味着反复的卸载与安装，更加麻烦的是有时会出现旧驱动卸载不完全，从而与新驱动相冲突的问题，特别是在更换同类产品不同厂商的硬件时，这个问题更突出。因此为了保证更换驱动后的系统稳定性，可使用专业的驱动卸载软件。这里介绍的这款软件目前支持NVIDIA、ATI、Creative、Realtek、AGEIA、微软（鼠标）等厂商的硬件驱动清理。请先使用驱动自身的卸载程序之后再用该软件清理，并最好能在自身卸载完成后重启到安全模式再执行该软件，这样清除的成功率会更高。第一次运行可手动完成界面中文化：点击菜单“Tools→Option”，在打开的对话框左侧选择“Language”，然后找到简体中文即可。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

讲述自己的生活——虚拟相册制作系统

□版本：1.33 □大小：6.15MB □授权：共享软件
□作者：冠宇软件工作室 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：38元 □未注册限制：20天时间限制、功能限制
□主页：http://www.gvasys.com/chinese
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/24575.htm

说明：一款最终制作效果很不错的电子相册软件。该软件使用向导式进行制作，从模板选择到添加音乐，再到添加图片最后测试并生成相册，只要按照向导一步步进行，你便能很容易得到一个看起来还挺大方漂亮的相册。软件的模板是个亮点。例如在“故事”模板中，你就可以在每张照片下添加文字，达到图文并茂效果。最后软件生成的相册形式也包括有可执行与屏保模式，可以满足多方面的需求。


多种像册模板可选，满足各种需要

点评：生成效果无疑是电子相册软件最重要的评价标准，不过该软件除了此点之外，在细节与对用户需求的分析方面也下了不少功夫。例如上面提到的多种模板、多种最终相册格式、对多种图片和音乐格式的支持以及简单的图片编辑处理功能，都较为体贴。此外，该软件处理图片的速度也让人满意，而最后出现在相册中的图片也很清晰。

管好你的钱包——天天流水账

□版本：1.62 □大小：691kB □授权：共享软件 □作者：亿诺软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：48元
□未注册限制：功能限制 □主页：http://www.enowsoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/48801.htm

说明：一款使用起来非常简洁的记账软件，支持多用户，每个用户的数据都被加密。进入软件界面后，分为明显的3部分：收入记账、支出记账、收支目录。前两部分的使用非常简单，按照步骤逐一填写即可。常用的收支项目已被事先安排在软件中，当然你也可以自行编辑。在收支目录部分，则可以查看每日的收支记录，并且可统计某日或某段时间内各项收支在整体中所占的比例。此外，还可将这些数据导出为Excel文件或文本文件。

点评：应当当说相对于大型的财务软件，这款软件的功能确实简单：没有复杂的金融分析工具，没有专业的财务建议……然而就笔者的使用经验来看，作为一个普通人，面对大型的财务软件反而不知所措，甚至没有持续记录账目的勇气……或许只有简单，我们才能把一件事情长久地做下去，养成一个真正的理财好习惯。不过让笔者觉得遗憾的是该软件的价格偏高，并不是有钱人才需要记账。


快快乐乐生活，简简单单记录

制作图形化启动界面——时空淘气包

□版本：2.3.2.0 □大小：12.9MB □授权：免费软件
□作者：渝武陶 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.znpc.net/aviator
□下载注册：http://www.znpc.net/aviator

说明：你可能下载过一些可启动的系统维护工具光盘的镜像，一般来讲启动后都有自己的菜单。这款软件就是用来制作这样的启动菜单的，不过它的范围不仅包括可从光盘启动，还能直接从硬盘上直接图形化启动。同时，软件在设计上已经完全与时俱进，界面上的元素已完全Vista化，美观大方。说实话，这样的图形化启动界面笔者还是很少见到的。软件在设计上与微软VB/VC等的界面设计具有相同的操作方法，了解一点图形化编程的用户一定很容易上手。

点评：国内用户制作多启动图形菜单，一般都会使用EasyBoot。其实在底层技术上这款软件只比EasyBoot多了硬盘的图形化多启动，甚至笔者在它的帮助文档中，还看到因兼容性问题建议借助EasyBoot“run”命令的说明。然而这款软件的图形化设计界面以及设计出来的最后效果，确实让人不得不称赞，推荐有需要的朋友尝试一下。


制作界面简洁大方，控件编辑也很快捷

IM软件+多人视频——DoShow Magic

□版本：1.0 Beta □大小：16.7MB □授权：免费软件
□作者：北京都秀网络科技有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无（*） □未注册限制：无（*）
□主页：www.doshowmagic.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/2402.htm

说明：假如在一个类似QQ的界面上再增加几个用户，你所看到的就是这款软件。其实它更像一个IM形式化的视频聊天室，只是在沟通上变得更为方便，并且在聊天过程中显得更为有序和清晰。以前属于一对一IM软件中的许多特性，如共享相册、共写白板、共享桌面，在这款软件中也都存在，并且由于多人交流而变得更具“共享”性。同时多人聊天还具有先天的一起游戏的条件，因此软件中也方便地加入了如“杀人”在内的多种休闲游戏。

*注：任何免费注册用户均可开启5人视频，但若5人以上则需根据参与人数付费。

点评：应当说随着宽带的普及与发展，这样的应用将会越来越多。通过这款软件，与亲朋好友的交往将变得更为立体化。例如同乡会、视频会议等，都可在其上举行。但笔者测试时也发现了一些别有用心的用户，希望厂商在往后的经营中能不断加强管理，让大家都能开心地交流与娱乐。


多人视频与即时通的结合体



英语学习最重要的是就是重复，而对于国人来说缺乏语言环境是最大的问题。同时也正因为此，英语学习类软件也就成为最适合于放在掌上机上的软件之一。因为这样你便可随时随地重复，语言环境随身带。以下要介绍的包括两类这方面的软件，一是词典类，二是词典之外还配合以各种方式加强记忆的软件。希望它们能对你的英语学习贡献一份力量。

■北京 龙猫（移动版）

MDict

□平台：PPC □版本：2.1.4 Beta1
□大小：291kB □下载：http://download.enet.com.cn/html/505852005010402.html

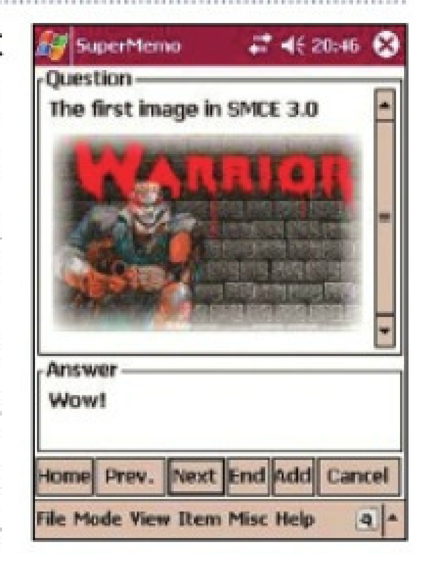


这款对个人非商业用途免费的软件无疑是PPC上最好的英汉词典之一。软件支持即选即译的取词方式，可在其它软件界面中直接调用（前提是所查单词是可被高亮选择的），调用时直接显示解释小窗口而不跳到MDict主窗口中（继续点击小窗口后再跳入），以免打断原工作进行（PPC的界面与PC桌面系统可不相同哦）。这款软件实际上在安装后不带任何词典，但网上可用的词典简直是数不胜数，甚至部分人将GRE等单词库也做成词典，直接使用MDict进行背诵。

主要特性：多种视图，方便不同情况下的使用；在有相应词库的支持下，可进行中中、中英、英中、英英或中英解释混合等多种方式的查询；支持简/繁体查询及结果显示；最大的特性还是它可用的词典数量庞大，各种专业非专业词典任你选择。

SuperMemo

□平台：PPC/Palm（以下数据为PPC版） □版本：3.1 □大小：229kB
□下载：http://www.pdafans.com/download-286.html



这款软件的宣传口号是“Forget about forgetting”（忘记遗忘这码事），实际上它确实是目前PDA上使用最多的记忆类软件，而英语只是它应用的一方面。这款软件采取Q&A的形式进行记忆，当你看到问题时，需要根据自己对答案的熟悉程度，选择从“Bright”（清晰）到“Null”（完全不知道）共6种程度描述中的一种，之后软件将根据你的选择“制定”一份复习计划。而这个“复习计划”就是SuperMemo最精妙的地方，经全世界许多人使用非常有效。

主要特性：支持复习同时编辑问答，支持HTML文字特性显示。具有非常丰富的英语记忆资源，当然还有其它各种类型的记忆资源（英文资源尤其多）。这款软件其实最早开始于Palm，并且目前Palm上的版本比PPC版更为完美。

记忆佳

□平台：PPC/SmartPhone/Palm（以下数据为Palm版） □版本：3.1
□大小：2.77MB □下载：http://www.onlinedown.net/soft/26513.htm



对于英语学习来说，记忆单词、查询词典、阅读文章，都是不可或缺的学习方式，好在记忆佳这3种功能全部具备。在背单词方面，这款软件为每个词条建立档案，实时监视每个单词在遗忘上的进程，从而制定复习方案，并可在最佳时间出声提醒复习；其词典功能兼容KDIC等常用格式，同时具有即点即译的功能，还可将查过的单词自动放过背单词词库；而其文本阅读器则可当作为一款电子书阅读器，可以浏览机器上任意的TXT文件。此外软件还针对非英语之外的记忆任务设计了“卡片通”功能，并在其中区别性地使用了与记忆单词不同的重复复习策略。

主要特性：功能全面，更像是多款英语学习软件的集合体。背单词词库兼容于SuperMemo等，可用资源多。此外“卡片通”部分针对不同难度/枯燥度的记忆资料，使用不同的复习密度，也是一个不错的设计。

碟中碟移动英语通

□平台：Symbian S60 □版本：2.0增强版
□大小：393kB
□下载：http://www.englishto.com/xiazai/sb.html



目前S60手机上功能最为全面且细节考虑也很周到的一款中文英语学习软件。其上的“单词王”可让用户使用多种记忆方式记背单词，并且除英语外还可支持德、日、法等其它语言；“听说王”即传统意义上的复读机，可录入自己的声音与原音进行对比矫正；“词霸”“句霸”分别针对单词及常用语句提供查询功能，适合于学习或者应急使用；而“阅读王”及“考试王”则更贴近于学生，相信对提高应试能力与技巧有一定的助益。软件目前也已发布PPC和SmartPhone的测试版本，可去官方网站下载。

主要特性：软件自身免费，使用的学习资料“课件”可提供多种学习方式（课件需要在官方网站注册后，再进行下载使用，部分课件为收费使用）。全方位的学习方式，特别是“听说王”的设计是软件的一个亮点。

移动英汉通

□平台：Symbian S60 □版本：1.0 □大小：34kB
□下载：http://bbs.dospy.com/thread-311078-1-1.html

如果仅仅只是想在手机上查询英语单词，那么这个软件是一个好选择。该软件支持多个词典同时显示解释，显示解释时具有和PC机上的金山词霸类似的界面，同样它也支持在解释界面内继续查词。软件能记录最近查找过的单词（但这个功能会明显影响速度，不用请取消，方法是用Fileman之类的系统管理软件进入system/app/mobiledict目录清空Query.cfg文件并将其设为只读）。此外软件可直接将单词解释作为短信发送，利己还可利人。

主要特性：多词典解释方便了使用，即使下载多个词库也不会觉得浪费了空间。词库格式开放，用户可自行编辑词库，也可在网上根据自己的需要下载或大或小的其他用户编辑的多种词库。





编者按：由于职业的原因，小编我每天都在搜寻、试用各式各样的软件，有名气的没名气的，国产的国外的。要说这软件的好用程度还真和它有无名气或者是何人制作的没有多大关系，而且搜寻和试用同样可以带来巨大的乐趣。真的希望读者朋友们也可以享受这种乐趣！

本期推荐文章

效能为先，双核CPU之科学使用浅谈

■辽宁 QS

双核处理器已经成为市场的主流，但很多用上双核的朋友都有这样的感觉，没发现双核比原来的单核有太多的优势，与商家和各大媒体所宣传的相去甚远。特别是在玩游戏时，有时甚至还没有单核时玩得流畅。为什么呢？之所以出现这种现象其实并非是双核CPU的过错，因双核是新生事物，很多程序是单核时代的产物，而Windows也是“傻乎乎”的，并不会智能地合理决定使用哪个CPU来运行哪个程序，从而相互交叉征用处理器资源，可能一个CPU占用100%，而另一个却几乎处于闲置状态。下面我们就来谈谈如何科学地使用CPU，以便优化双核、提高运行效率。

一、科学安排，让双核心CPU各司其职

在运行过程中，Windows并没有我们想象的那样聪明，很可能会把一大堆的工作交给其中一个CPU核心，而让另一个闲置起来。这样不但发挥不了双核的优势，而且还会降低系统的运行速度。Windows傻，可我们不傻。我们可以自己指定哪个程序在哪个核心中运行，从而让两个CPU并驾齐驱，性能自然没说的。

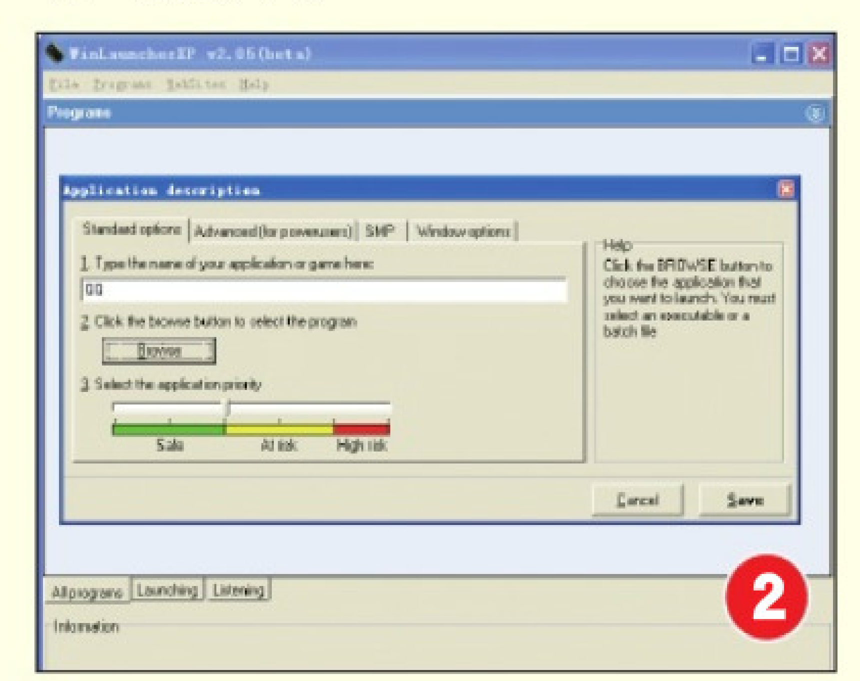
1.在任务管理器中临时指定

按下Ctrl+Alt+Delete组合键，打开任务管理器。在任务管理器中选择某个进程，然后在其上单击鼠标右键，打开“关系设置”命令，在其中设置当前程序对应的CPU关系即可（**如图1**）。按照这种方法将一些占用系统资源较大的程序指定到闲置率较高的CPU，这样就可以提高系统的运行速度。

2.通过程序永久指定

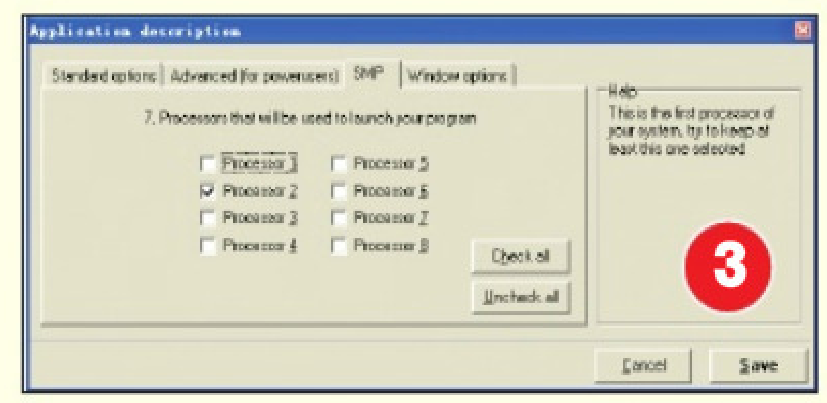
通过任务管理器的方法指定的对应关系，待重启计算机后将丢失，下次还要重新一一指定。那么有没有一个一劳永逸的好办法呢？笔者发现一款名为WinLauncherXP的软件（下载地址为http://www.ocxtreme.org/coolaler/winlauncherxp.rar）能做到这一点。它可以控制软件启动后使用哪个CPU的资源、设置CPU资源使用的优先级等，通过这些功能可以方便地优化双核。

步骤1：添加程序。安装完毕启动程序，选择主界面菜单栏中的“Programs→Add a program configuration”，打开新建软件快捷方式对话框。首先在文本框中为待管理的程序起一个名字，然后单击“Browse”按钮打开等待管理的程序（**如图2**）。



步骤2：参数设置。单击“Advanced（for Poweruser）”选项卡，在其下可以给刚添加的程序设置一些参数。例如，有些玩家喜欢给游戏的快捷方式设置参数，以打开游戏某些功能或控制面板。我们只要在“Additionnal parameters passed to the application”编辑框内输入相应参数就可以了，同时要注意的是一定要选中“Automatically launch task when the launcher start”复选框，这样才能让程序运行后能够按照我们在WinLauncherXP中的设置运行。

步骤3：设置SMP。单击“SMP”选项卡，在其下列出了8个CPU选项，因此程序不但可以设置双核CPU，还可以设置4核甚至是8核。对于不具备超线程的双核平台来说，我们只要单独勾选“Processor 0”或“Processor 1”，就可以指定软件启动时自动运行于处理器0或处理器1上。而且设置一旦生效，凡是通过WinLauncherXP建立的快捷方式启动的软件，都能自动运行在指定的CPU核心上（**如图3**）。



步骤4：设置程序运行的窗口模式。单击“Windows options”选项卡，在“Windows mode”窗口模式列表中可以选择程序运行后是“普通模式、最大化、最小化”还是“隐藏于任务栏”。例如我们可以设置QQ运行后自动隐藏，IE运行后自动最大化，迅雷运行后自动最小化等。另外，我们还可以拖动“Translucency”滑杆设置一下程序启动后的透明度，非常有趣。

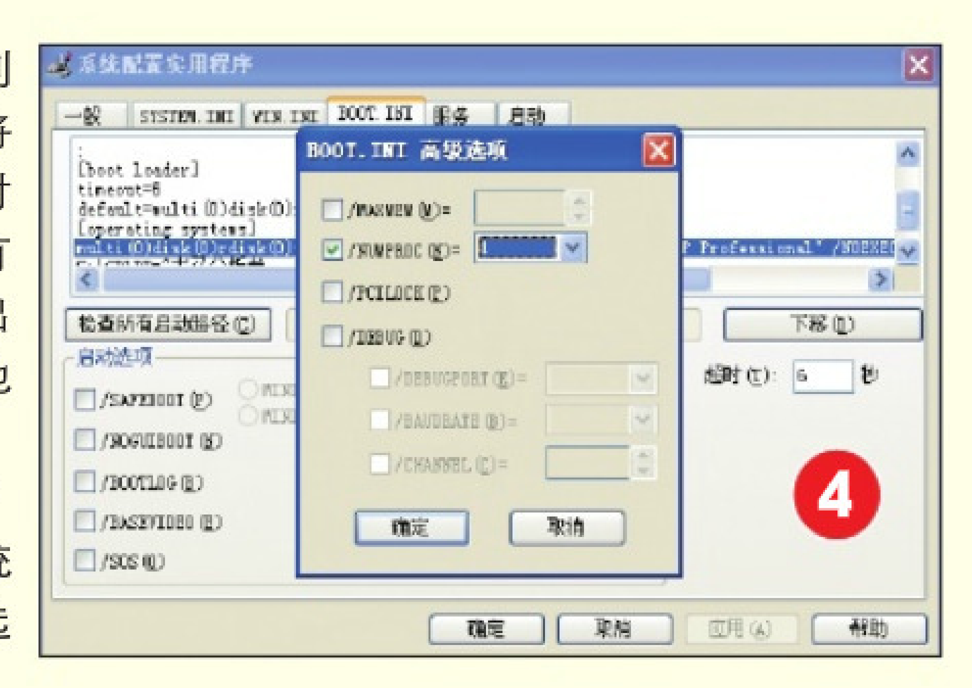
步骤5：全部设置完后，单击

“Save”按钮保存。这时，我们在“All programs”列表中就能看到刚刚建立的程序的快捷方式了。通过这种方法将常用程序一一建立一个快捷方式，以后我们就可以让各程序统统运行在指定的CPU上，避免打乱仗。

小提示：设置好的程序只能在WinLauncherXP启动后才具备指定线程、指定优先级和其他特性，所以我们最好把它设置为与系统同步启动。选择“File”→“Preference”，在Startup options标签页中设置该软件随Windows启动而启动即可。

二、逆道而行，将双核心CPU变成“单打”

所谓的逆道而行就是要将双核CPU变为单核。有朋友可能会问，别人都是挤扁了头要上双核，你为何要将双核变成单核呢？这里所说的将双核变成单核，并不是指物理上的改变，而只是在游戏程序运行时临时性或者说是阶段性地将双核心处理器中的一个禁用。因为现在几乎没有哪款游戏是专门开发用于双核处理器的，因此，在双核平台下可能会出现游戏运行不畅等现象。这时为了使游戏能流畅地运行，就需临时性地禁用一个CPU了。



在Windows XP/2003操作系统中我们可以这样操作：单击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“msconfig”，按下回车键后打开系统实用程序配置窗口。切换到“Boot.ini”选项卡下，单击其中的“高级选项”按钮。在弹出的高级选项对话框中选中“/NUMPROC(N)”复选框，然后在其后的下拉列表中选择“1”，依次单击“确定”按钮退出系统实用程序配置窗口即可。重启后系统就会设定为以单核心状态运行了（**如图4**）。

硬盘降噪用HDDlife Pro

■ 湖北 尹飞

7200r/min的硬盘早已成为主流，硬盘的各项性能也随之上升，但与此同时硬盘的声音也有提高。虽然各大硬盘制造商采用液态轴承电机等技术尽量降低硬盘噪声，但在夜深人静使用电脑时硬盘读取数据过程中的噪声仍非常明显。



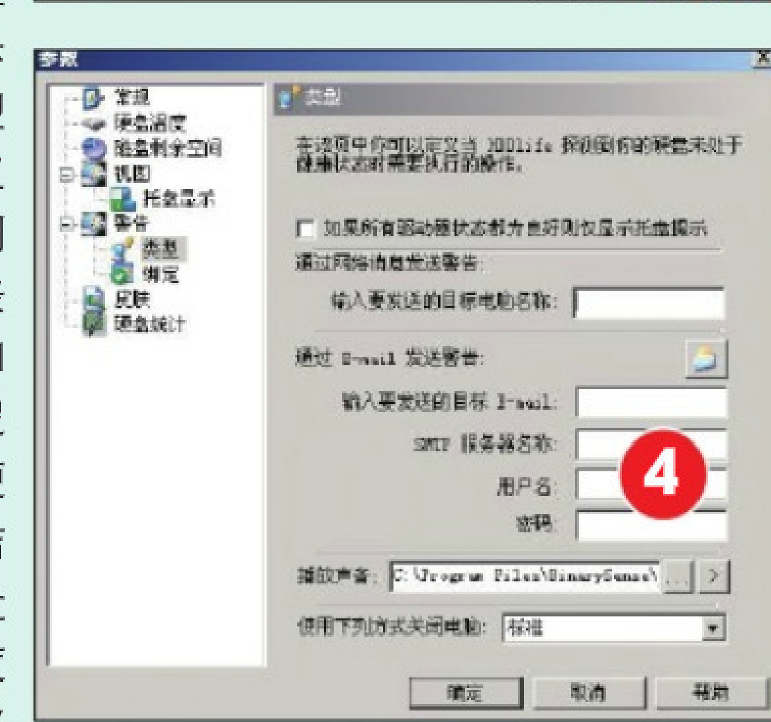
除了在硬件方面做出改进之外，各硬盘制造商也纷纷开发出针对自己产品的硬盘降噪软件，如Maxtor的Maxtor Acoustic Management工具和日立硬盘的Feature Tool工具包等都可降低自身产品的噪声。

为了让降噪效果更加有效，针对性地选用各硬盘厂商独立开发的硬盘降噪软件是最理想的。这些软件虽然功能强大，但是不同品牌的硬盘是不能通用的，每个牌子的硬盘必须采用自家的工具。难道就没有通用的降噪软件么？

我们可以使用HDDlife Pro来降低硬盘的噪声。下载（地址为http://www.onlinedown.net/soft/113.htm）、安装HDDlife Pro软件并启动后，就会出现它的主界面（**如图1**）。在“启用噪音/性能等级”前的方框中打勾，然后将滑块拉到“速度慢噪音小”位置处（**如图1方框中**），这样就可以牺牲部分运行速度来达到降低硬盘噪声的目的了。

HDDlife Pro的功能不仅仅只有这一项，它还是一款专业的硬盘监控工具。通过硬盘的S.M.A.R.T.（Self Monitoring Analysis and Reporting Technology，即自我监测、分析和报告技术）技术，在其主界面上可以实时显示出硬盘的制造商、型号、容量、温度、工作时间等，并且分别以描述和百分数来表示硬盘的健康状态和性能，同时显示出逻辑磁盘信息，并对硬盘的各项情况作出结论。它即时反馈硬盘的健康状况以及温度等信息，让我们能够确实掌握硬盘的实时状态，从而决定硬盘中数据的备份和硬盘更换计划，避免因硬盘损坏而造成资料损失。





HDDlife Pro可以在任务栏中显示硬盘温度。当鼠标悬停时，可以显示硬盘的健康、性能和温度（**如图2**）。如果硬盘的健康状态出现了问题，HDDlife Pro会在任务栏处弹出提示以提醒用户（**如图3**）。同时HDDlife Pro还提供了通过网络和电子邮件通知用户的远程管理功能（**如图4**），使网络管理员的远程管理监控工作更加方便。

拼音输入法“搜狗”改“谷歌”不用愁

■ 山东 贾培武

以前一直使用“搜狗拼音输入法”，现在Google推出了“谷歌拼音输入法”，很想试用一下。但苦于原先一直使用的“搜狗拼音输入法”中已经有了许多自定义的词汇，只得作罢。昨天，我发现了一个小东东，能够将“搜狗拼音输入法”的用户词库转换为“谷歌拼音输入法”用户词库，实现改用“谷歌拼音输入法”的愿望。

一、备份“搜狗”词库

1.切换到“搜狗拼音输入法”，然后右键单击其状态条。在弹出的快捷菜单中，单击“设置属性”（如图1）。

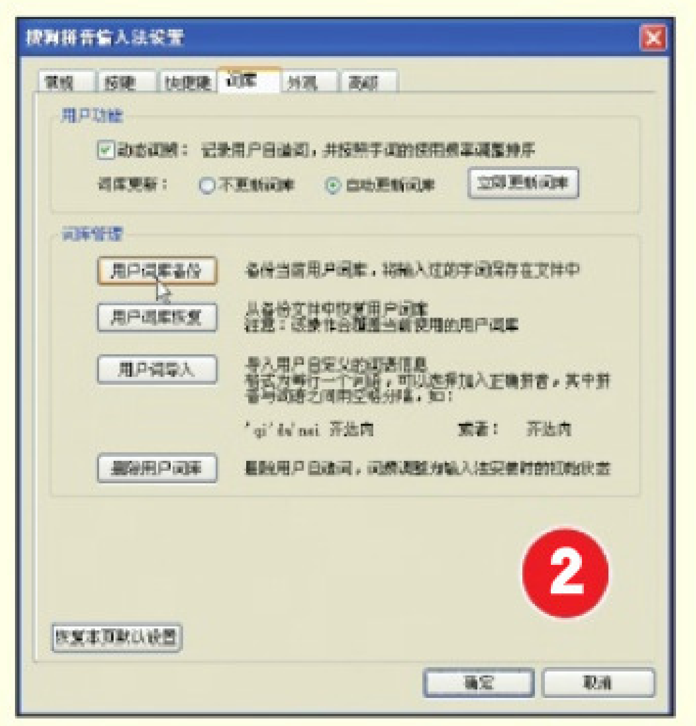
2.单击“词库”选项卡，然后单击“用户词库备份”按钮（如图2）。

3.在“保存在”框中指定保存的位置，比如“桌面”；在“文件名”框中输入一个文件名，或者使用默认的名称“搜狗词库备份_2007_8_15.txt”（其中“2007_8_15”为系统日期），单击“保存”按钮。

4.单击“确定”按钮，关闭“导出用户词”对话框。

5.关闭“搜狗拼音输入法设置”对话框。





二、下载Sogou-Google工具

Sogou-Google是一款可以把“搜狗拼音输入法”的用户词库转换为“谷歌拼音输入法”的用户词库的小工具，其下载地址为http://img2.pconline.com.cn/pconline/0704/13/998827_sougoutogoogle.rar。将998827_sougoutogoogle.rar解压后，双击Sogou-Google.exe程序文件即启动Sogou-Google。

三、“搜狗”变“谷歌”

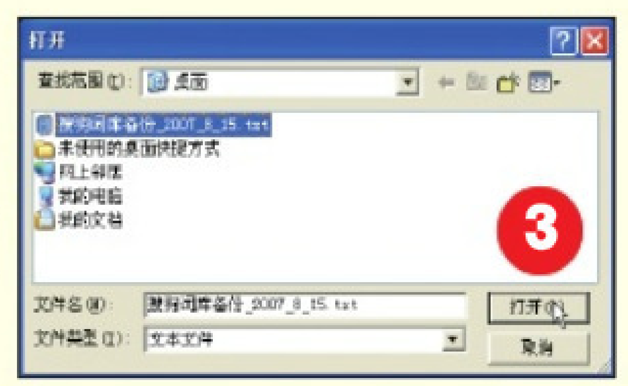
1.执行Sogou-Google后，单击“载入”按钮。

2.在“打开”对话框中，找到并单击刚才保存在桌面上的“搜狗词库备份_2007_8_15.txt”文件（如图3），然后单击“打开”按钮将其内容载入Sogou-Google。

3.单击“开始转换”按钮（如图4）。

4.稍候，Sogou-Google即显示“转换完成”，单击“确定”按钮将其关闭即可。

5.单击“关闭”按钮，关闭Sogou-Google。

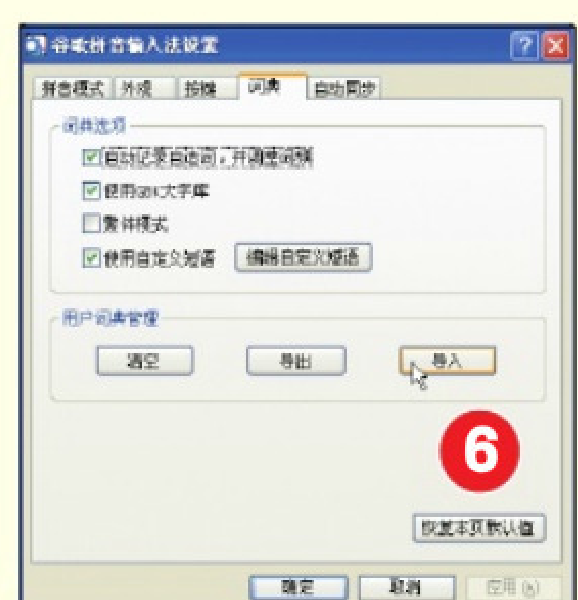




四、词库导入“谷歌”

1.切换到“谷歌拼音输入法”，然后右键单击其状态条。在弹出的快捷菜单中，单击“属性设置”（如图5）。





2.单击“词典”选项卡，然后单击“导入”按钮（如图6）。

3.在“导入”对话框中，找到并单击刚才经转换的桌面上的“搜狗词库备份_2007_8_15.txt”文件，然后单击“打开”按钮。

4.系统提示“词典文件导入成功”，单击“确定”按钮将其关闭即可。

如此这般，你也可以由“搜狗拼音输入法”改用“谷歌拼音输入法”了。

为IE安装一把“加密锁”

■ 河南 花的神明

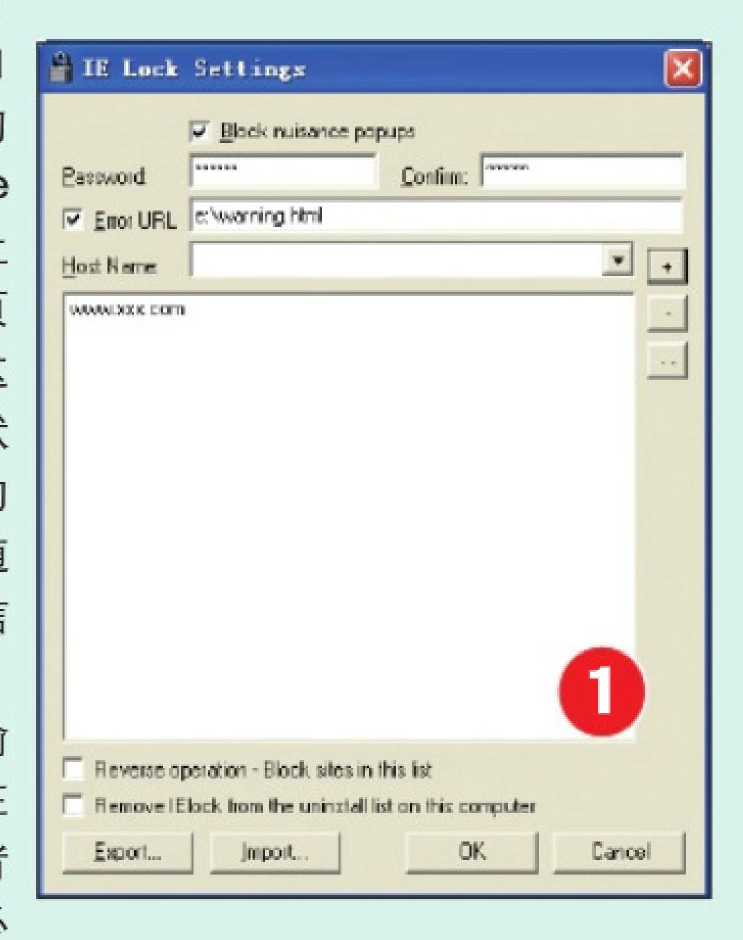
毫无疑问，IE是我们最常用的浏览器。但是出于安全考虑，有时您可能不希望别人在本机上随意使用IE上网冲浪，但是又不能直接拔掉网线。最好的方法是为IE加上一把“锁”，这样当IE处于锁定状态时，别人就无法正常使用IE了。

一、IELock

1.启动

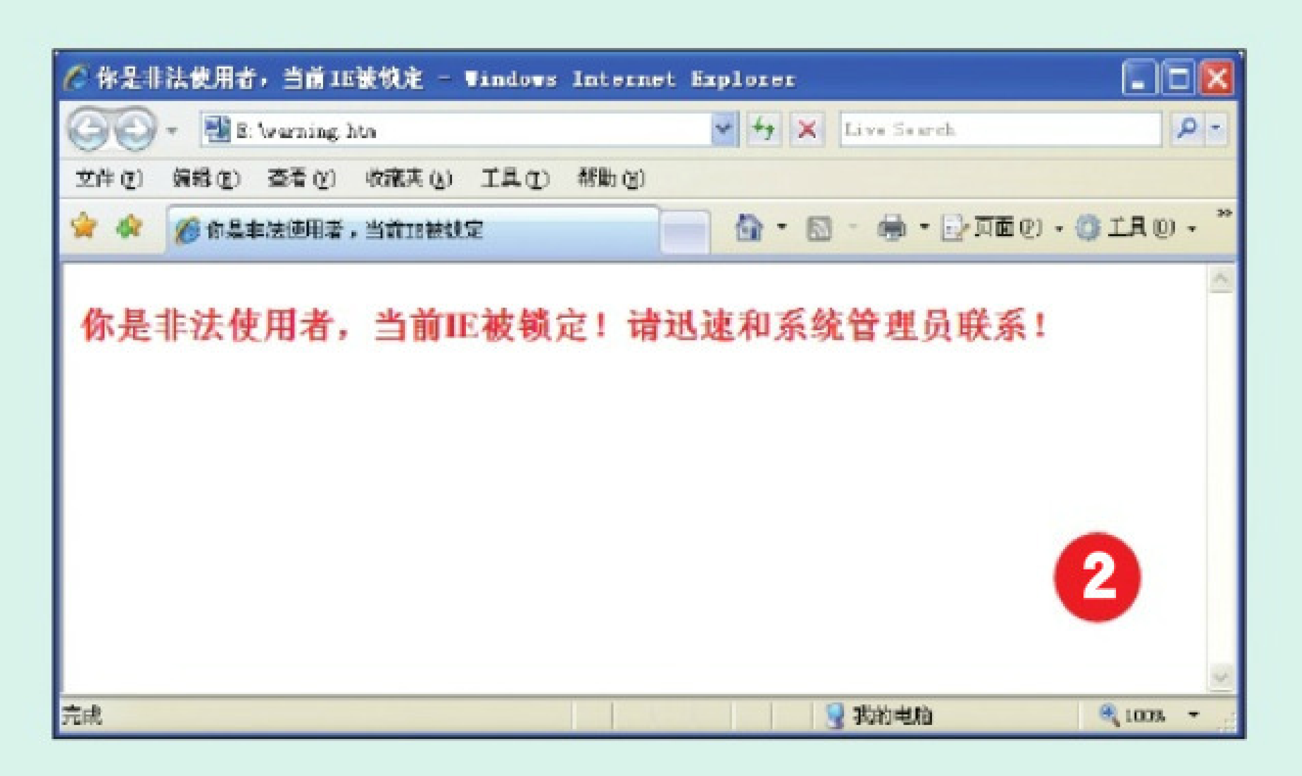
使用IELock这款小巧的软件，就可以实现上述功能。其下载地址为http://www.simpliciti.biz/demos/IELock.msi。

IELock安装后会在“开始”→“程序”→“启动”中建立快捷方式，这样可以让其跟随系统自行启动。您也可以在其安装文件夹（默认为“C:\Program Files\IELock”）中执行SimIELockController.exe来启动IELock。在系统托盘中的IELock右键菜单中点击“Settings”项，打开IELock设置窗口（**如图1**）。在其中勾选“Block nuisance popups”项，表示让IELock自动过滤IE网页中讨厌的广告窗口，这样，在IE处于未锁定状态时，可以加快浏览的速度。为了防止别人随意更改IELock的设置信息，在“Password”和“Confirm”栏中输入登录密码，这样，在激活、退出IELock或者打开其设置窗口时，必须输入预设密码才行。当IE锁定后，为了更好地表示相关信息，可以勾选“Error URL”项。在其后输入警告网页地址（例如“e:\warning.html”），可以使用各种网页编辑工具制作一个简单的网页，在其中显示对应的警告信息（例如“你是非法使用者，当前IE被锁定！请迅速和系统管理员联系！”等）。这样当IE处于锁定状态，别人试图在本机启动IE时，就会在IE窗口中显示该警告网页，让非法用户“知难而退”。



2.禁止访问某些网站

当然，如果您只希望禁止别人使用IE访问某些网站，并不想对IE进行全面封锁，可以在“Host Name”栏中输入对应的网址。点击其右侧的“添加”按钮，将其添加到禁止访问的网址列表中。按照同样的方法，可以添加任意多个禁止访问的网址。之后勾选“Reverse operation—Block site in this list”项，用户在IELock激活后就无法访问预设的网站了。之后点击“OK”按钮保存设置。本例中采用的是全面封锁IE的方法。在系统托盘中IELock的右键菜单中点击“Lock Internet Explorer”项，如果设有登录密码的话，就会弹出密码输入对话框，输入正确的密码后，IE就被锁定了。同时在IE窗口中自动打开预设的警告网页（**如图2**），提示用户IE处于锁定状态，无法正常使用。当用户试图打开其它的网站时，IELock将打开的网页始终锁定在警告页面中。如果没有预设警告网页的话，IELock就会弹出“Site Not Allowed by IE Lock”的提示窗口，禁止IE连接网络。



二、Any Weblock

Any Weblock可以对指定的网站进行屏蔽，这样在IE中就无法访问被屏蔽的网站了。而且Any Weblock的运行方式很特殊，即使将其运行窗口关闭，照样可以在IE中禁止访问屏蔽列表中的网站。其下载地址为http://www.anyutils.com/download/anyweblock.exe。在Any Weblock主窗口工具栏上点击“密码”按钮，在弹出的菜单中点击“创建”项，在密码设置窗口中输入登录密码以及提示问题等内容，点击“确定”按钮保存设置。这样当以后启动Any Weblock时，就必须输入登录密码。在工具栏上点击“添加”按钮，在“屏蔽新网站”窗口（**如图3**）可以灵活地设置网站的名称。我们知道网站名称是由主机名和域名组成，例如对搜狐来说，“sohu.com”是其域名，“www”“news”是其主机名，“www.sohu.com”表示其主站，“news.sohu.com”表示其新闻网站。在“屏蔽这个网站”栏中输入对应的网站域名，在“同时屏蔽以下次级域名”栏中分别输入该域名属下的主机名即可，例如“www”“news”等。点击“添加”按钮完成网址的输入操作，在“注释”栏中输入描述信息即可。之后点击“确定”按钮保存设置。按照同样方法，可以自由地设置需要屏蔽的多个网站。在Any Weblock主窗口列表中显示完整的屏蔽网站列表，默认情况下，所有的屏蔽网站都处于选中状态。当在IE中访问这些网站时，IE会毫无反应，如同这些网站不存在一样。

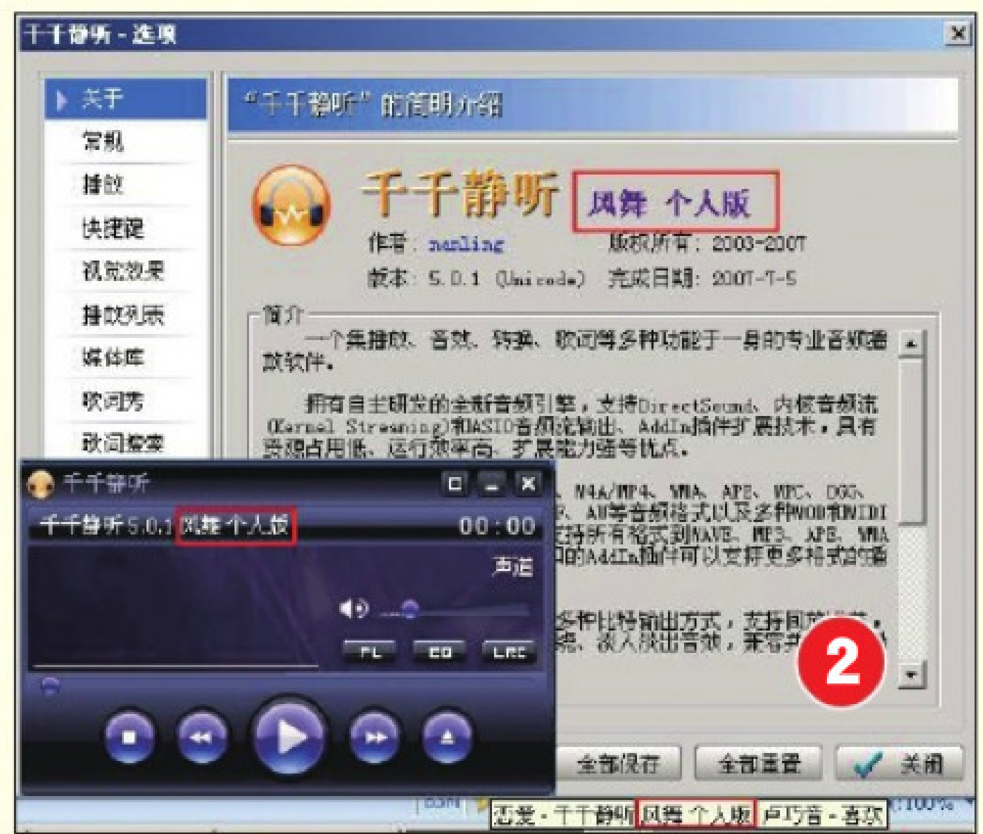


播放器也定制

■ 湖北 尹飞

现在各种播放器的基本功能已经相差不大，于是纷纷在特色功能、个性化功能上下功夫，以更好地吸引用户使用。我们常用的《千千静听》最近也推出了一项新功能——个性化版本定制。





使用个性化版本定制功能需要安装千千静听5.0或以上版本（下载地址为http://wwwct.ttplayer.com/download/ttpsetup.exe），然后登录其“定制页面”（地址为http://www.ttplayer.com/personal/dz_dz.php）**（如图1）**。在页面输入框中输入想要显示的内容（限10个字符以内，一个汉字占两个字符），点击“提交”后启动千千静听（如果在定制时千千静听正在运行的话，将其重新启用即可）即可。这样我们就可以在千千静听的介绍、播放器的版本信息位置和任务栏上看到个人版的定制信息了**（如图2方框中）**。

如果需要对定制的内容进行更改，只需在定制页面重新输入所要定制的内容后重启千千静听即可；如果想取消定制内容，只需在定制页面点击“取消定制”后重启千千静听。

虽然定制后的千千静听与未定制时几乎一模一样，但是对于个性爱好者来说还是可以尝试一下。



病毒名称：魔兽木马变种TP（Trojan.PSW.Win32.Wowar.tp）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：该病毒专门窃取网络游戏《魔兽世界》账号、密码，给网络游戏玩家带来损失。同时，该病毒可造成多种杀毒软件无法运行，增加用户感染病毒的风险。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

打开任务管理器，找到名为“Explorer.exe”的进程，将其结束。注意，结束“Explorer.exe”进程后，桌面图标和任务栏会消失。

二、重命名病毒文件

1.按住Ctrl+Alt+Del，打开任务管理器。点击菜单中的“文件”→“新建任务”，在弹出的窗口中点击“浏览…”按钮。

2.通过该窗口打开系统文件所在的目录（默认为C:\Windows\system32），找到名为wodoor0.dll的文件，将其重命名。

3.点击菜单中的“文件”→“新建任务”，在弹出的窗口中输入“Explorer.exe”，并点击“确定”。此时，桌面图标和任务栏应能正常显示。

三、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks项，找到“{3422FB0F-95EB-458A-8B56-39552017A4EF}”一项，将其删除。

3.删除HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{3422FB0F-95EB-458A-8B56-39552017A4EF}和HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{3422FB0F-458A-8B56-95EB-39552017A4EF}。

4.重新启动计算机。

四、删除病毒文件

1.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到“wodoor0.dll”改名后的文件，将其删除。

2.再次重新启动计算机，查看上述被删文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：1.该病毒利用系统漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.安装带有“木马墙”功能的个人防火墙软件，防止密码丢失；4.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；5.登录http://tool.ikaka.com下载并安装免费的瑞星卡卡4.0，开启“IE防漏墙”功能，防止病毒通过IE漏洞侵入计算机。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010–82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者　小冰问：我买了部多普达的PPC智能手机用于股市看盘，的确挺方便。但用了一段时间后，感觉在发短信时很不习惯用触摸屏手写输入中文。请问是否有好的解决方法？

答：推荐你在PPC上安装一些第三方的输入法来解决这个问题。比如著名的“梅花”输入法，可以让你在PPC上使用类似T9的键盘输入方式，并提供了其他一些高级输入法，能大大提高输入效率。另外还有A4输入法。这款输入法有真正的横屏皮肤，在横屏后具备26键也就是全键盘界面，双手操作时有使用普通电脑键盘的感觉，熟悉后能达到很高的输入速度。从这里大家也可以看到智能手机的优势：如果你对手机某些功能不满意，通常可以通过安装其他软件来进行弥补，普通手机就无法做到这一点了。

另外对于喜欢PPC强大功能但又习惯使用键盘输入的朋友，可以考虑购买带数字键盘或全键盘功能的PPC手机。尤其侧滑键盘PPC具有一个重要的优点，因为它配备了包含26个英文字母的全键盘。与普通T9键盘相比，文档输入优势明显，可以很方便地进行文档录入，编写英文文档的优势就更明显了。

读者　老曾问：我发现家里的无线路由器可以在其他地方通过互联网络登录管理界面，感觉不是太安全。请问如何让广域网中的计算机不能随意登录路由器执行远端WEB管理呢？

答：如果将远端WEB管理IP地址设为255.255.255.255，那么广域网中所有的计算机都可以登录路由器执行远端WEB管理，这样安全性是最差的；如果将远端WEB管理IP地址设为0.0.0.0，在此设定下，广域网中所有计算机都不能登录路由器执行远端WEB管理，这样安全性最好，但在使用上不太灵活。建议你进行如下设定：

改变默认的远端WEB管理IP地址，这样广域网中只有具有指定IP地址的计算机才能登录路由器执行远端WEB管理。另外还可以改变WEB管理端口。路由器默认WEB管理端口为80，如果改变默认WEB管理端口（例如改为88），则你必须用“IP地址：端口”的方式（例如http://192.168.0.1:88）才能登录路由器执行WEB界面管理。

读者　走较问：我的电脑安装了Windows Vista操作系统，在使用QQ与MSN这两个聊天软件时，其捆绑的广告让我感受很不舒服。请问有方法去除它们吗？

答：去除QQ广告比较好的解决方法如下：找到腾讯QQ安装目录，里面有个子文件夹，名字是“AD”。先删除其中的所有文件，再在这个文件夹上面按右键，点击“属性”，再点击“安全”。在“高级”属性里面，点击“编辑”，删除所有用户和用户组的权限。点击“确定”，就OK了。当然使用此法，QQ所在的分区格式必须为NTFS。

MSN，在微软Vista中叫Live Messenger。要去除其广告首先请找到Live Messenger安装目录下的msgsres.dll文件，用ResHacker等编辑dll文件的软件打开。

打开4004-920号资源，查找里面的id=atom(adbannergutter)，将其前面的layoutpos=bottom改为layoutpos=none，这样就去除了聊天对话框广告。打开4004-923号资源，查找里面的ID=Atom(SSConstrainer)，将其前面的layoutpos=top改为layoutpos=none，就去除了MSN主面板广告。最后找到4004-923号资源，将上边的layoutpos=bottom改成layoutpos=none，就去除了Live Messenger的搜索条。

读者　豆腐花问：我在家中组建了一个无线局域网，配合笔记本电脑随时随地上网的感觉真不错。不过比较遗憾的一点是无线网络似乎不怎么稳定，经常出现数据传输停滞及断线等问题。请问怎么才能最大限度地提高无线网络的稳定性呢？

答：增强无线网络的稳定性应该从如下几方面出发。首先是无线路由器的摆放位置，一般应尽量摆放在房间中点位置，并避免遮挡。第二是无线路由器自身的稳定性，通常将固件升级到最新版本，对改善信号不稳定或无线网卡自动掉线的情况特别有效。三是无线网卡与无线路由器的匹配问题，比如无线路由器为54M，而无线网卡却只有11M，这时就可能出现因两者不断协商工作模式而造成连接速度缓慢或者不稳定的情况。这时建议将路由器速度设定为较低的值，降低传输速度通常可以让无线网络更加稳定。四要注意无线网卡的驱动程序问题，尽量用随卡光盘上附带的驱动来安装无线网卡。最后还应注意对无线路由器进行合适的设置，比如关闭不必要的加密设定，设定自动频段，减少频段干扰，设定固定IP地址，拒绝DHCP数据包等，都有助于提高无线网络的稳定性。

读者　光辉问：因感染恶性病毒而不得不重装系统。系统重装后，安装在C盘上的FlashGet却没有了。在重装前我用它正在下载一部大电影，已经下载了一大半。重新安装FlashGet后，“正在下载”中没有了该电影的下载项。请问是否只能重新下载么？

答：你可以尝试这样解决：首先找到那个下载了大半的文件。FlashGet在下载文件时，未完全下载完成前，它会给文件加上一个特定的扩展名“.jc!”。将它改名，并将“.jc!”去掉，保留原始文件名。然后开启FlashGet，选择“文件”→“导入浏览器未完成的下载”，以再次将该文件加入到下载任务中。在文件选择框中找到那个未下载完成的文件，打开它。在弹出的设置窗口中“类别”选项上选择“正在下载”项；“目录”一项中，把“移动文件”复选框去掉，这样文件原来的存放路径就不会改变了。最后找到下载该文件的URL地址，填入下载URL地址后，未下载完成的文件就可以继续下载了。

读者　君吉问：我的电脑安装的是Windows XP Professional SP2操作系统，可以正常在线UPDATE。但我下载了最新的WMP11，在安装时却提示我是“盗版软件的受害者”而无法完成安装。请问该怎么办？

答：微软最新的Windows Media Player11简体中文版，具备较强功能和较高运行效率，不少朋友都打算升级。但是其安装文件集成了WGA——微软正版验证，在盗版Windows XP上将无法完成安装。为了能体验Windows Media Player11的功能，大家可以参考下面方法尝试安装：首先下载WMP11安装文件，注意别直接启动该安装软件，而应先把下载好的WMP11安装文件用WinRAR解压缩到一个文件夹中。然后找到umdf.exe、wmfdist11.exe、wmp11.exe三个文件依次运行，就可以安装了。需要特别提醒的是，在启动这些程序前必须断开网络。



聆听声音的艺术
——多媒体音箱的鉴别与选购指南

■北京 夏昆岗、Debug

编者按：对于普通的用户而言，相比显示器、打印机、键盘鼠标等电脑外设，判断多媒体音箱的好坏一直是很困难的事，因为要测试它的性能参数非常困难。缺乏客观直接的数据时，评价多媒体音箱的品质就成为一项很主观的工作，理论知识和经验积累成为唯一的途径。也许有些用户可以通过大量查阅媒体评测和论坛口碑来了解一款产品的品质，但是面对"明亮""通透""速度""韵味"这些玄而又玄的词汇时，你真的有自信能准确把握它们的含义，识破其中的浮夸与误导，选中最适合自己的产品吗？

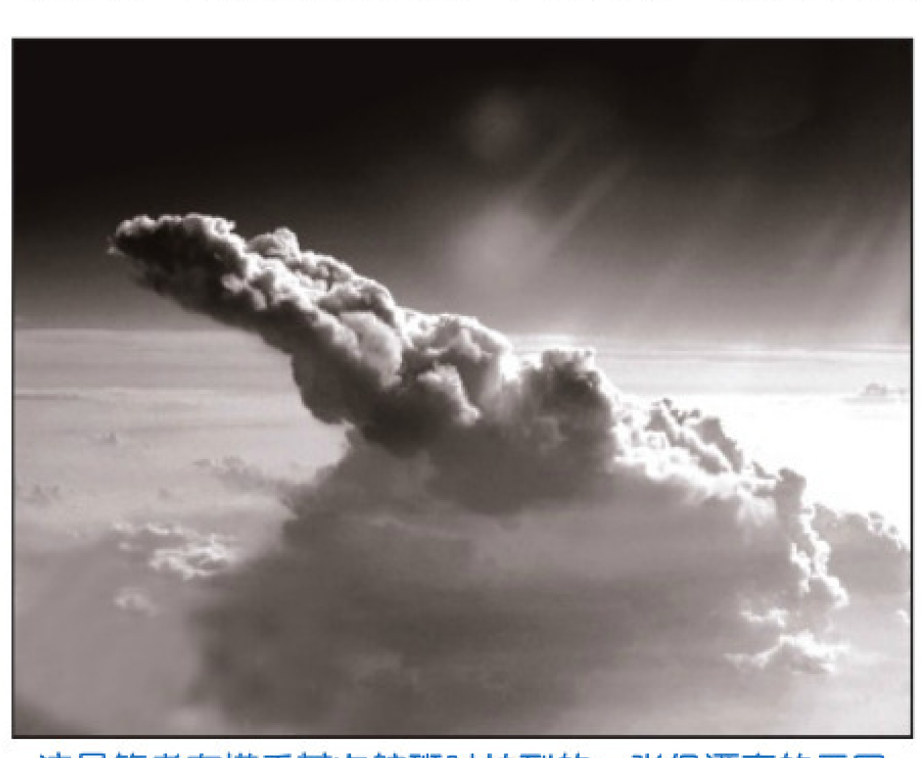
为此本刊邀请两位资深人士共同撰写了本文，希望能引导用户建立正确的听音观念，并对目前的主流多媒体音箱产品的特点和品质有比较深入的认识，从而选择到适合自己的产品。

注：如无特殊说明，本文讨论的范围均为多媒体音箱；理论知识部分由夏昆岗撰写，产品点评部分由Debug撰写。

评价声音的品质是一项很主观的工作，而学会听音也并不需要什么天赋，下文中笔者将列举一些图像处理中的近似例子，以图像的方式给大家一个更亲切更容易理解的直观感受。

什么是声音的亮度？

在形容声音时，会常常用到一个词汇——亮度，主要用于形容中高频。亮度是一个无法测量的听感指标，虽然人耳对高频信号并不是最敏感的，但调高8～20k段高频信号的电平值，能够明显让黯淡的声音变得明亮起来。无论过于明亮的视觉效果还是听觉效果，都容易造成视觉或者听觉疲劳。但明亮的视觉效果或者听觉效果都有助于描述出一个清晰的轮廓。


这是笔者在搭乘某次航班时拍到的一张很漂亮的云图

下面笔者用灰度图像的例子来让大家理解它。很多朋友知道颜色值可以用灰度值表示，8位灰度图像的颜色变化范围在0～255之间。这个值和图像的亮度有密切关系，由低到高是暗到弱的关系，灰度值全部为0时，就是一张黑漆漆的图。如果调低灰度值，你马上就会感觉到这幅图像太暗了。这张图与原图的最大差别，就是"白色区域"少了很多，或者说灰度值高的像素少了很多。高灰度值可以带来明亮的视觉效果，增加高频信号的电平值就能带来


降低图片的灰度值会导致"不够明亮"的后果

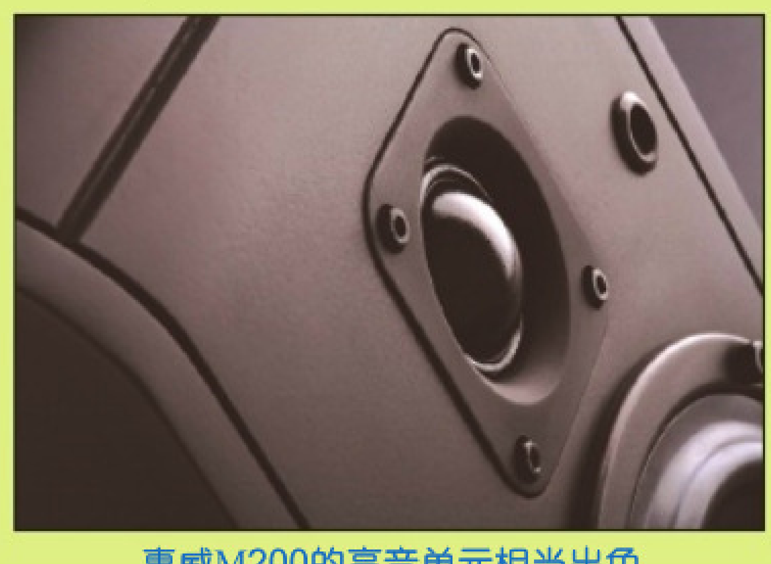
明亮的听觉效果。

为获得更明亮的效果，笔者尝试把浅灰色区域的灰度值提高，也就是上图这样的效果——很明显，它失真了。任何过度的修饰都会造成明显的失真，在许多多媒体音箱设计当中，都是以拔高10～11kHz信号来获得明显亮度。这种设计也会明显造成声音的失真，就像右边这张图一样，过亮的效果会损失很多细节。同时伴随亮度的提高，颗粒也会变得明显，造成轮廓过于突出显得生硬。如果看到形容某音箱“颗粒感强”或者“声音有些毛刺”，过亮的声音也许是原因之一。当然，造成这种不良听感的还可能有其他原因。


提高灰度值会增加明亮的程度，但是过度增加会导致失真，丢失细节

谈谈产品

在很多朋友的心目中，往往会把声音亮和高音好混淆起来。其实，这二者是没有必然关系的。因为8kHz～12kHz是高音的基音区，这个范围对于高音的亮度来说，是最为敏感的。反映到产品上，很多产品例如一些二分频的2.1音箱，在听感上也是很亮的，但是它们的实际高音上限还不到16kHz。当然，好的高音必然是亮的，但同时要注意不能带有毛刺。


惠威M200的高音单元相当出色

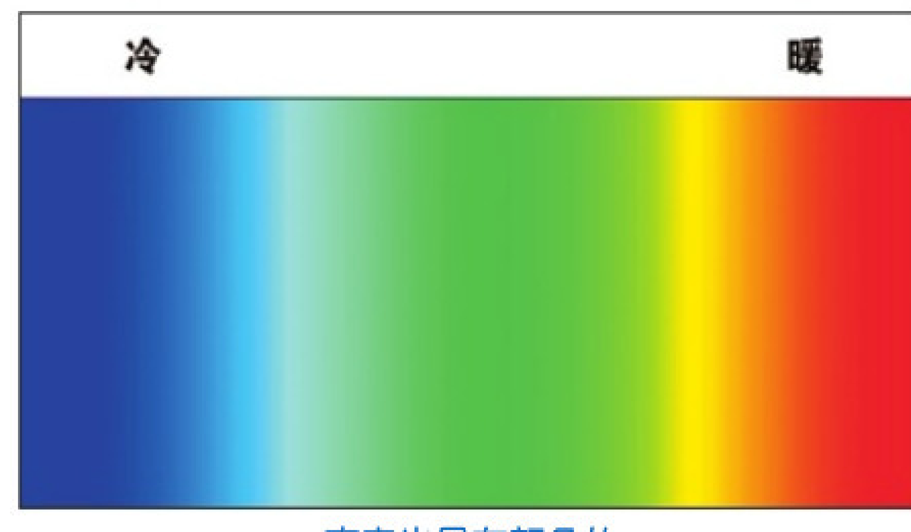
由于产品结构的原因，声音亮度优秀的音箱大都是2.0产品，像惠威的2.0音箱就都以出色的高音而出名。惠威的经典产品M200的TN25高音单元，当初就被评价为不比一些低端Hi-Fi产品来得差；而惠威的旗舰音箱T200B，更使用了惠威著名的DIVA28系列高音单元，从而具有相当明亮震撼的高音效果。

反过来说，很多中低档的2.1音箱，大都具有一种虚假的明亮效果。像当年著名的创新PCWORKS 2.1音箱，初听起来比当时很多2.0音箱还要明亮得多，但仔细分析它的声音，实际上是对10～13kHz之间的频率特地拔高，但在16kHz以上就明显衰减。这种声音虽然听起来明亮，但是干冷，没有韵味。时至今日，仍有某些产品同样有着这样的虚假明亮效果。


创新PCWORKS 2.1

什么是音色的冷暖?

冷和暖最初都不是形容颜色或者音色的，它们是人对温度的一种感觉。太阳给人带来温暖，而太阳的红色也能让人产生“温暖”的假相。蓝色的天空或者水面能给人带来清凉，久而久之，蓝色能带来“冷”的感觉。人的肤色总是偏暖，人对肤色这种暖度的颜色最为敏感。人耳对人声也是最为敏感的，因此人声部分的表现也在音箱测评中占有很重要的份量。



声音也是有颜色的

在声音中，中低频多一点会让人产生暖的感觉，高频太多会产生较冷的感觉。偏暖的色调容易产生亲切感或者温馨感，让人觉得柔和。柔和这个词经常是跟着温暖一起出现的，大部分家居设计中都喜欢用淡淡的偏暖色调。而太暖的东西容易让人觉得没灵气，太懒散；过冷的东西让人容易感觉难以持久看或者听。


增加云图中的红色会产生“温暖”的感觉，增加声音中的低频也会令听者感到温暖

导致音色的变化有很多因素，在无法改善硬件环节的时候，可以通过调节播放器中的均衡器来改变音色。喜欢冷音色的可以稍微拔高10kHz以上的频率，而喜欢暖音色的可以适当调高低音增益或者衰减一点高音，就像在图像中加入点红色或衰减一点蓝色一样。

谈谈产品

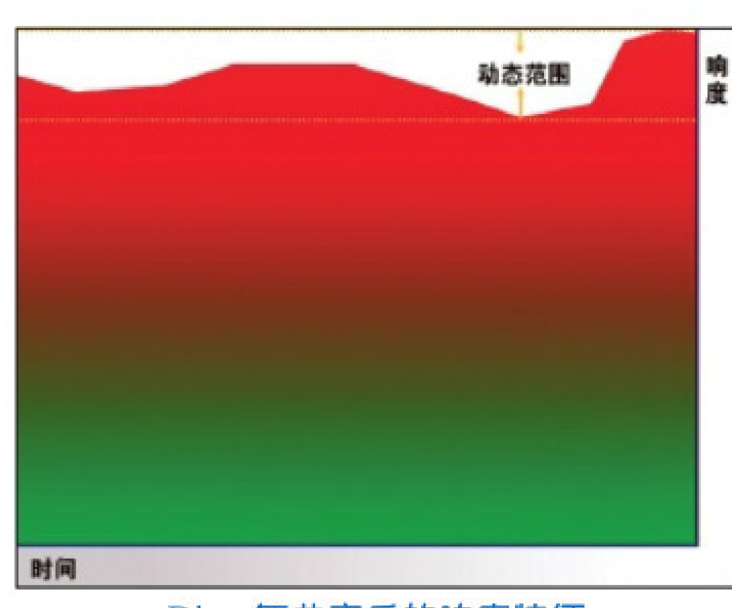
产品的音色，可能就是最能反映设计师个人风格的地方了。它代表了设计师个人对于产品的定位和对于声音的理解。例如轻骑兵的两款2.0音箱——V23SE和V3000，二者同属一个系列，使用的扬声器也有设计上的联系，但是在不同的设计师设计下，就呈现出截然不同的音色风格。

V23SE由于功放功率不大，单元也不如V3000，所以就采用了力保中频的设计，使得它的声音呈现出一种温暖饱满的个性。在千元以下的多媒体音箱中，V23SE在回放人声时的温柔浑厚，可称得上第一，在千元以上的产品中也少有可比的。正因如此，V23SE的声音显得非常耐听。而V3000就是完全不同的表现。由于V3000的功放功率比V23SE大得多，扬声器素质也更好，所以在其校音上选择了更为均衡中性的声音。特别是V3000的高音要远比V23SE丰富得多，从而使得它整体上呈现出了一种冷峻客观、不动声色的音色个性。论人声的耐听度V3000反倒不如相对低档的V23SE，但是客观平衡的声音使得V3000的曲目适应范围更广，表现力也更为丰富。

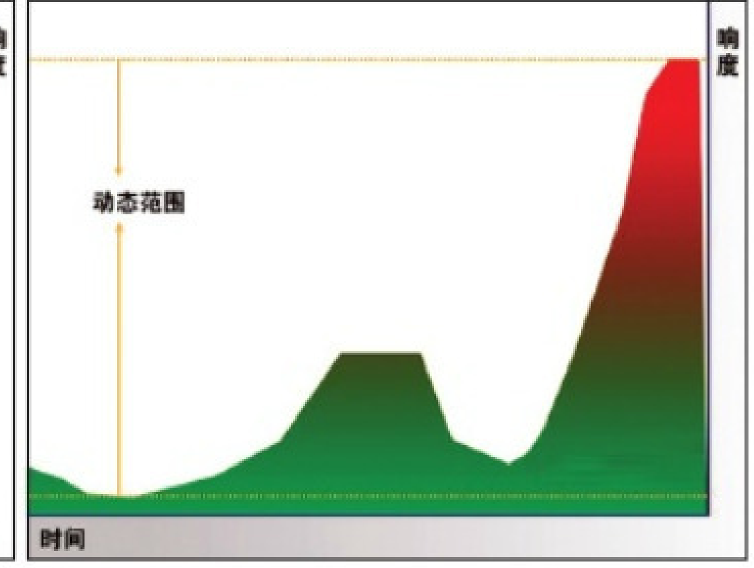

V23SE音色温暖醇厚，适合聆听以人声和中频为主的曲目

什么是声音的动态和瞬态?

什么是动态？很多音频设备，例如音箱、麦克风等都说自己动态范围大。其实，他们说的都是动态范围。不管什么对象，只要涉及范围，就有个最大值和最小值。在图像或图像设备中，动态范围是指光线明暗的变化范围；而音乐和音箱设备，动态范围则和响度有关。在音响设备中，动态范围和响度有关，即最小的响度到最大（不失真）响度这段区域的范围。



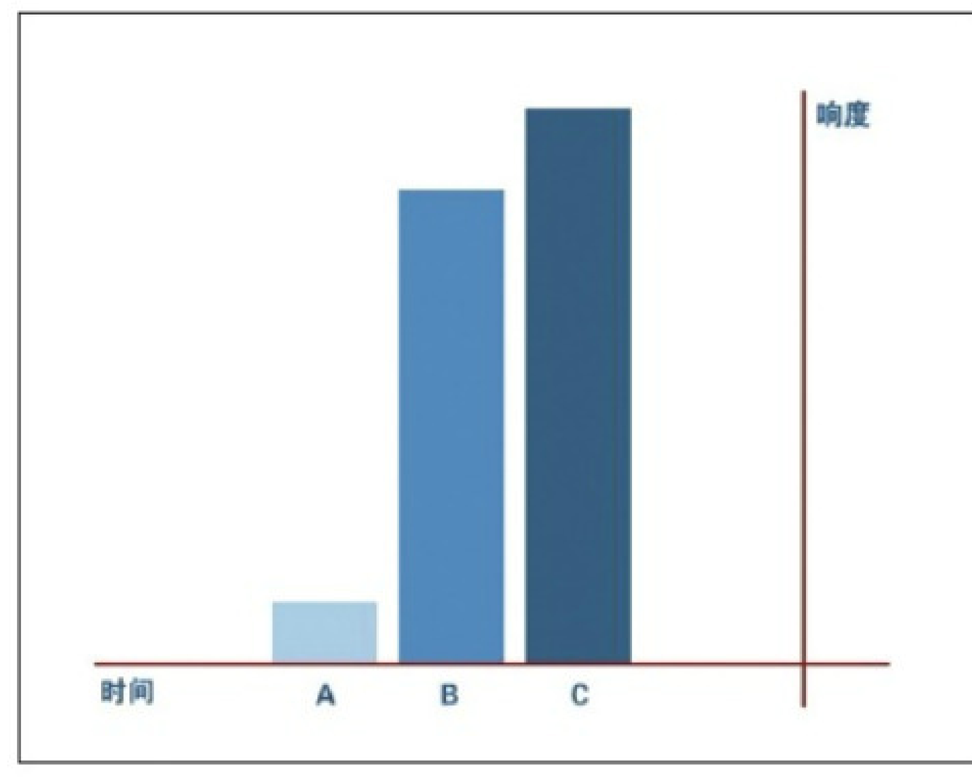
Disco舞曲音乐的响度特征



欧洲古典音乐的响度特征

通过以上两张图，可以看出虽然Disco舞曲这种音乐很爆棚，但往往缺乏动态，因为它们最小声的地方也很“响”。而很多欧洲古典音乐有着很大的动态范围。大动态范围能表现出一种大气势和大落差，更容易带来“波澜壮阔”的层次变化，不少音箱就毁于这种音乐。因为用户的使用错误，在听这种音乐前奏时，会觉得声音太小，于是把音量开得很大。等到高潮来时，功放输出功率过大，损坏了扬声器。

除了动态，在很多音响器材尤其是音箱测评中，都提到过“瞬态响应”或者“瞬态表现”。“瞬态”是个啥东西呢？它是一个与时间有着紧密关系的概念，指信号强度突变。



瞬态示意图

从左图可以看出，时间A到时间B，信号强度是大幅提升的。信号强度提升也意味着末端设备输出功率的提升，也就是说能听到一个本来相对小的声音突然变得很大。中国人有个描述突如其来雷声的词汇——炸雷，这个“炸”可以理解为瞬态很快的意思，炸雷就是瞬态很快的雷。在发烧唱片中，打击乐器尤其是鼓乐以及大场面的交响乐中领奏到合奏的过渡部分，往往都是瞬态很快的时候。这类型的信号，对于很多末端设备（末端设备对瞬态表现有重大影响的主要有运算放大器和扬声器、变压器等）来说，是难以还原的信号。

对于音箱而言，扬声器是瞬态表现的最大瓶颈，因为要得到“瞬态表现好”的评价，扬声器振膜需要做到快速到位的运动，这对扬声器的控制力提出了非常苛刻的要求。保证控制力的手段就是增加磁容量，有两种途径：一是增加磁密度（例如使用稀土磁体，它是铁氧磁体磁密度的7～14倍），二是增加磁容积（例如加大磁钢）。仅仅这样还不够，“瞬态表现好”需要大功率功放和电源的支持。信号迅速提升的刹那，峰值功率可能会是平均功率的数倍甚至十余倍。因此发烧友经常本着“高射炮打蚊子”的精神来搭配音箱功放，一个中功率音箱配一个几百瓦的功放，让他们这么做的一个重要原因就是——瞬态表现。

谈谈产品

动态和瞬态，很多人都容易搞混这两个东西。其实说白了，所谓动态和瞬态的区别——当音箱从无声变到很大的声音时，变的声音越大，这个动态就越大！变得越快，这个瞬态就越快！同时做到动态和瞬态都好是不容易的。由于多媒体音频设备自身资质的限制，做出大动态往往要付出瞬态为代价，反之亦然。


漫步者S5.1拥有良好的动态表现，适合电影和游戏的需求

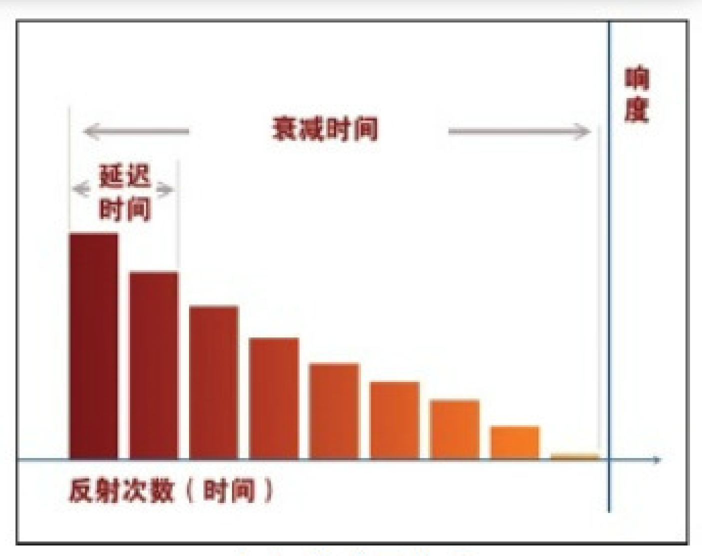
以音箱为例，动态最好的大都是X.1产品。因为X.1音箱由于结构的原因，可以使用更大更专业的低音单元以及更大更重的箱体，同时也可以方便地做出各种提高低音动态的设计。像漫步者S5.1、麦博FC760这样的产品，都有着巨大尺寸的低音炮、高达8英寸的低音单元，从而使得它们能够获得震天动地的低音效果，作为回放电影显得最为合适。但如果用它们来播放音乐，就会发现其速度不够快，低音和中高音有脱节的感觉，这就是这类大音箱瞬态不佳导致的结果。


发友大黑钻拥有6.5英寸低音单元和大功率功放，动态及瞬态表现都不错

而2.0音箱，由于采用的单元较小，而且是以中频单元为主，所以大都有较好的瞬态，特别是其中某些产品——如惠威T200B，其原型本来是作为家庭影院的环绕箱设计的，所以它的声音有相当出色的瞬态表现。而轻骑兵V3000也同样是有着出色瞬态的多媒体音箱代表。不过现在随着多媒体音箱的高档化，特别是2.0音箱越做越大，开始有新一代同时满足动态和瞬态要求的产品出现了。像6.5英寸的发友大黑钻、8英寸的索威S880，它们由于有着巨大尺寸的低音扬声器和极大功率的功放，所以这些产品能够在具有不错的动态情况下，依然可以提供优秀的瞬态效果。

什么是声音的延时?

人大部分时候都处于一个复杂的小环境里（例如四面都是反射物的房间），声波经过反射再次到达你耳朵中时的时间比较短。也就是说，你一秒钟内可以听到数十次，间隔很短，人耳习惯上会认为这是一个连续的声响。如果你站在山脉的某一个山峰之巅时，你会感觉到情况有些变化，大喊之后远方传来的回声会慢慢变弱而且慢慢变快，几次之后就会消失。人耳会认为是好几个声音。



声音延时示意图

在空气中，声音的传播速度是基本处于约340m/s的状态，由于音速值是相对稳定的，因此延迟时间大小反映了一个重要的信息，就是空间深度的大小。在某些时候（延时只是一种），延迟时间是影响声场大小的一个因素（也仅仅是一个因素，不是全部）。尤其是低音，连绵不绝带有一些变化的重低音能够帮助营造声场，最典型的例子就是雷声。

在音频硬件中，胆机（即二极管功放）的延时效果十分明显，很多发烧友形容胆机喜欢用到“空气感”这个词汇，这是因为胆机的延时效果会让放大过的细节变得更加“持久”，听者很容易感受到声音细微颤抖的变化，似乎空气都跟随旋律在颤动。这种感觉被称为“空气感”，表现小提琴等拉奏类乐器时尤为明显。在人声频段内，适当的延时，会让人声显得更加柔和动人。将延时控制在什么程度最合适？这个问题没有答案。但可以肯定的是，延时效果无处不在。


发友黑钻XP/MP

谈谈产品

巧妙地设计延时，其实是一门很深的学问，大到电影院、音乐厅的设计，小到自己家听音的布置，都与之有关。而在多媒体音箱的设计中，也一直有两种不同的倾向——一种力求有最好的氛围感，从而在设计上对音箱的延时放得比较宽松，但是这类产品对于听音的环境和用户的摆位有着比较高的要求。典型的例子就是发友的黑钻XP/MP系列。这个系列多年来都以过人的低音量感和质感闻名，但是对于用户的使用摆位有着较高的要求，如果环境不佳，声音就会变得生硬。

而另一些产品，则采取了不同的对策。他们将低音收得很快，从而提高了低音的清晰度，减小了对环境的要求，但是在低音的量感和氛围上就不得不受到损失。这也有一个典型的例子，如索威的S865A音箱，其低音就收得比较紧。这款产品有着相当不错的中频效果和定位水准，但由于低音收得紧，它的低音就明显比其他6英寸单元的音箱要来得少。

什么是声音的声场?

声音也有“场面”，笔者使用“声场”这个词来描述。什么是声场呢？和图像的“视场”不同的是，声场是不可见的。但不少发烧友却称赞某音箱声场宽阔、耳机的声场表现差等，仿佛这个声场是可视的。但声场究竟是怎样的，谁也说不清楚。笔者认为从某种程度上讲，声场受延时、频率、层次以及末端设备的性能、摆位影响。

人是如何感受到声场的呢？这来自人对环境的印象。在前文中，笔者提到了“声音的延时”影响人对空间的判断，延迟越大给人“声场更大”的错觉。音箱受房间大小影响，在声音传达听众耳朵时，已经产生了延时。耳机受环境影响小，延时没有音箱那么大，因此让人觉得耳机的声场表现不如音箱。延时可以自然产生，也可以通过末端设备模拟产生。微软的Direct Sound、傲锐的A3D、创新的EAX以及播放器的DSP插件，都能通过加入延迟来模拟“房屋”“石头屋子”“音乐大厅”等不同的声场效果。

声场还和音箱摆位有关，将两个箱子摆放到一起时，声场表现肯定不如分开摆的好。人耳对120Hz以下的低频没有方向感，但对120Hz以上频率的声音是能听出方向的。因此将音箱拉开距离能让用户感受到明显的“立体”感，声场就会建立起来。如果将音箱进一步拉开，5米、10米，是不是声场会变得更宽阔呢？结果是否定的，声音在空气中传播会衰减，相隔太远的音箱无法形成足够响度的声音叠加，会让人觉得音箱彼此之间是独立的，无法形成声场。

谈谈产品

对于多媒体音箱，能够具有优秀音场的并不多见，这和多媒体音箱自身的尺寸规格有关。但也有少数音场优秀的产品，其典型的代表就是惠威的T200B音箱。它的前一代T200A就被称为当时多媒体音箱里，唯一能够满足回放交响乐需求的产品，这得益于它大气宽阔的音场效果。而T200B则在T200A的基础上增强了整体回放的均衡性，增强了低音量感，从而提供了比T200A更佳的音场效果。而最新的索威S880的音场，更在T200B之上。硕大的8英寸单元为它提供的宽广恢弘音场，不是任何其他多媒体音箱所能比拟的；使用同轴单元的设计更使它先天拥有上佳的定位能力，这是其他产品所达不到的。


惠威T200 A/B的声场表现在同类产品中非常突出

什么是声音中的噪声？

说起噪声，很多人都会皱起眉头，似乎它是个十恶不赦的怪物，一定得彻底消灭。在医学领域，能对听力产生伤害的声响都被列为噪声。但是对于音乐欣赏，这种定义并不全面，笔者认为听音乐时，与音乐内容无关的声响都可以被认为是噪声。

噪声是如何来的呢？它们来自汽车行驶、虫鸣鸟叫、风吹树叶等一切声响的波形相互作用、衍射叠加、衰减等复杂过程后产生的。这种声响在一般的环境中无法隔绝，因此也会被录音设备录下来。即便笔者在天下隔音最好的录音棚中用天下最好的录音设备录音，使用天下最好的算法过滤掉噪声，笔者也听不到最干净的声音。为什么呢？因为噪声产生自每个环节，即便有最纯净的声音，在用音箱、耳机回放时，它们也会被引入噪声。这些噪声来自电声转换和环境噪声，以及音箱发出的声音在房间中产生驻波和其他物体共振等。

大部分消费者都认为噪声大小就代表了音质好坏，因此，信噪比（信号和噪声之比）被拿出来大肆宣扬，许多音箱厂商直接标一个毫无意义的功放IC的信噪比参数。在很多音箱导购文章中，建议消费者将耳朵贴向扬声器听噪声，没有噪声的就是好的，有噪声的就是不好的。这样的判断其实具有误导性，因为部分劣质音箱根本就发不出高频，而不少噪声正处于高频段。另外，在嘈杂的卖场中，即便把耳朵贴向扬声器，也听不出所以然来。由于各种各样厂商或有意或无意的宣传，噪声问题被放大、被妖魔化了。笔者并不是想说噪声不但无害还有益，噪声是不可避免，强度在一定范围内是可以接受的——听者不会分散注意力即可。

谈谈产品

在现在的多媒体音频产品中，由于设计的进步和元器件水平的提高，噪声问题其实早就不是什么大问题了。绝大多数的声卡、耳机之类都已经听不到噪声，而大部分音箱也只有几乎把耳朵贴上去才能听到；创新最新一代的X-Fi旗舰声卡更把信噪比推到了“变态”的110dB以上。这个信噪比水平不要说人的耳朵，就是大部分拾音器都未必录得下来。

不过有些时候，由于制造元器件的问题，有可能也会有设计考虑不到的低噪声批次产品出现。像去年麦博推出的第一批FC260音箱，就由于变压器的问题导致噪声超标。幸好麦博本着负责的态度及时回收，现在市场上的产品已经没有这个问题。


创新X-Fi声卡拥有高达110dB的信噪比

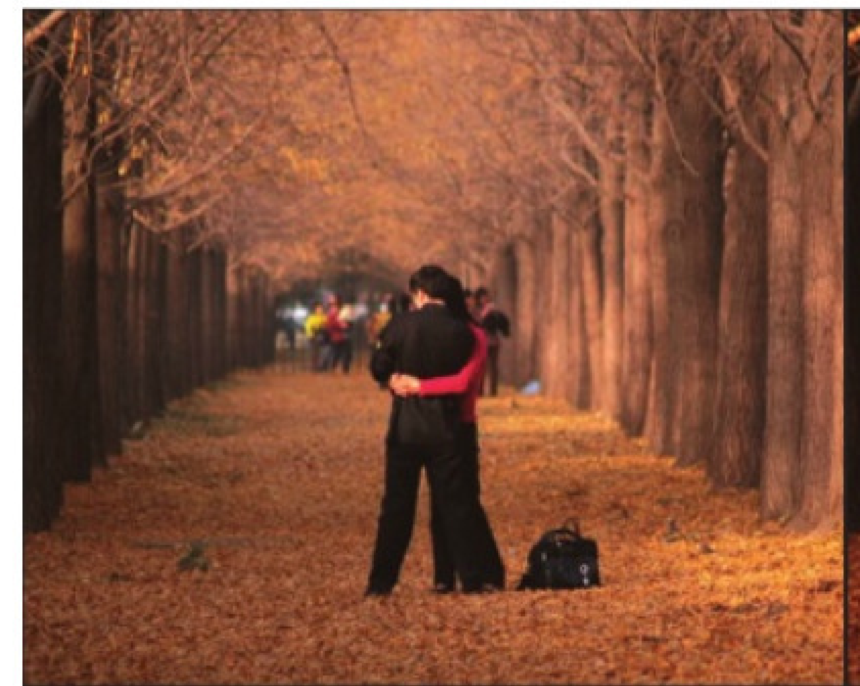
什么是声音的渲染与失真？

笔者经常听到说某某设备“音染”很重，因为这些声音已经被渲染过。渲染其实是一种再加工的过程，声音同样可以被渲染。为了让声音变得更好听（不是更准确），人们尝试在回放设备中加入一些人为的处理，让声音变得“厚重”“迅速”，有“色彩”“光泽”，这些都是渲染。

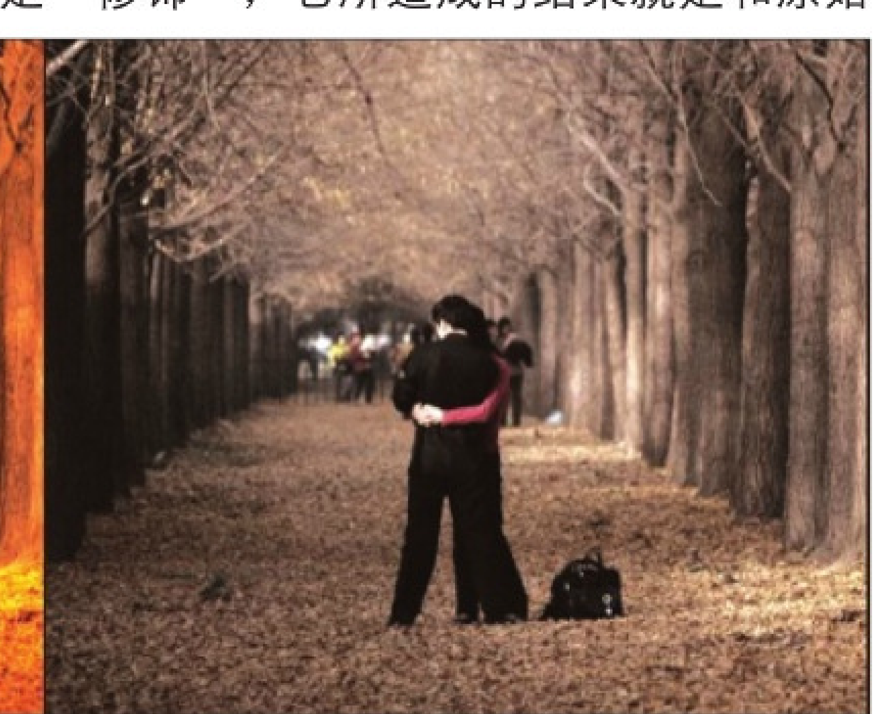
中频饱满的设备往往能让人觉得更加厚重一些，而中频塌陷的设备就让人觉得“薄”。在大部分时候，适当削减高频、将中低频的延时稍稍延长就能得到“暖”的音色；而提高高频的亮度并减少全频段的延时，会让声音变得发“冷”。速度的快慢则通过瞬态来反应，如果设备不够强劲，会影响扬声器对信号的响应，造成“慢半拍”的不良感受。人对声音速度的感受并不是越快越好，也不是越慢越佳。过快会觉得干，过慢则会觉得混。听到快速、明亮细致的高频时，可能会有人说：“嗯，漂亮的金属光泽”；而在评价某些丝弦乐器时，评论家喜欢用“中高频有着丝绸的光泽”来形容。丝绸的光泽是怎样的呢？细致、柔和且明亮，很华丽的样子。“光泽”和声音的频率、层次有着密切的关系。

那么什么是失真？只要和原始录音不相符的统统都算作失真，不管是因为设备缺陷造成的，还是有意渲染出来的。不少文章刻意强调“高保真”，其潜台词就是失真是不好的。“哟，这音箱失真好大哦！”这种句子常常伴随着鄙视的口吻。失真到底好不好呢？笔者仍旧用图片（如下面所示）来说明。原片是笔者在秋天的北京银杏街遇到的拥抱在一起的一对情侣，遍地黄叶，金色的阳光斜射到银杏林中，满目都是金灿灿的色彩。

通过这一组照片来演示，可以看出失真对最终结果的影响不全是坏作用，适当的失真，有时能强化主题。对于这种失真，笔者更愿意用一个好听的词汇——“修饰”来描述。不管是“失真”还是“修饰”，它所造成的结果就是和原始


原片

强化色彩后图片的色调变得浓郁了很多，看上去更透亮点，好看一些了。它让气氛显得更有浪漫色彩，相信大部分人是会喜欢这种“失真”的


换个褪色处理，结果金色的世界消失了，相对原片也失真了。但这个失真却让人觉得此片还不如原片，失去了亲切感

的信息不完全一样。使用不同的设备欣赏相同的音乐，用户可能会听到几种不同感觉的声音。因为每种设备的失真程度（包含刻意的渲染）不一样，其结果可能会让音乐更加动听，也可能会是难听。就如同上面的一组图片一样，只有适当的失真才会让声音更加好听。

适当的失真是有利的，但失真到什么程度才算“适当”呢？这个问题没有确切答案。假设某音箱声音偏冷，但功率充沛，扬声器控制力好，擅长表现爆棚的音乐，它冷冷的音色适合表现摇滚中的某些重金属乐器。在这个例子中，失真就是偏冷的音色，它强化了摇滚乐中重金属的味道。这种失真对于摇滚乐来说，是适当的；但如果让该音箱去表现中低音人声曲子时，偏冷的失真则可能就不是“适当”的了。何谓“适当”也因人而异，有的人就喜欢特别暖的，而有的人则喜欢一点偏冷的。

谈谈产品

从听者的角度来说，渲染和失真，本质上其实都是一回事。只不过渲染一般用来形容过程，失真用来说明结果；渲染一般是主动去做的，失真一般是被动接受的；渲染是褒义的，失真往往是贬义的。但本质上，二者都是指对原声的改变。

具有监听风格的惠威D1080MK II

在多媒体音频领域，也一直有两个不同的倾向：一种是力图尽量保持声源的原色原貌，减少音染，也就是追求所谓的“监听”风格。像惠威前不久刚刚上市、大受用户好评的D1080MK II音箱。它所追求的就是一种冷静而均衡的声音，从而使得它不同于此前的所有惠威音箱，成为一款音色非常平衡而客观的产品。

而另一种产品在多媒体音频领域更为多见，就是努力通过好的音染，来获得更好的听感。像声卡领域的创新就一直是这个风格的代表。所谓EAX等诸多的声音处理技术，本质上都是为了这个目的。在X—Fi上市的时候，创新更声称可以通过它的处理让MP3比CD更好听。这固然有点可笑，但也表明了创新设计声卡时的目的就在于尽量让声音悦耳而非原样回放。


大极典M20MK III能够表现出浑厚耐听的人声

而在音箱领域里，惠威的M200MK II就是与自己的D1080MK II形成鲜明对比的产品。单独看测试数据，你会觉得M200MK II还不如D1080MK II。但实际上，M200MK II在设计上就没有考虑原汁原味的回放，而是通过对人声以及高音泛音的适当提升，来获得更为圆润腻人的人声表现以及更为明亮通透、带有华贵光泽的高音效果。所以很多用户都评价，虽然D1080MK II的测试数据比M200MK II更好，但M200MK II的声音要更为动听。

轻骑兵V23SE和大极典的M20MK III是更为典型的例子。看客观的测试曲线，任何人都不会认为这两款箱子有多么出色。但通过对中频的特意突出，它们表现出了相当耐听的浑厚人声，从而得到了众多用户的好评。

既然失真多少才算“适度”没有答案，那么笔者来讨论有答案的——什么类型的失真是绝对有害的？笔者举几种典型的例子。

爆音：除非做测试，任何情况下出现爆音都是不应该的。出现爆音的原因有很多，一般多出在音源，也可能是CD碟划伤严重或者音频文件损坏。当信号突然断开或者被引入其他强干扰时，都会产生爆音。瞬态表现比较差的设备，可能会在信号突变的瞬间产生爆音。

削顶：当信号过大时，就会现溢出。溢出的结果是部分信号被整齐的切掉，像刀削过一样。这种失真是最令人难以接受的。很多朋友喜欢使用均衡器调整声音，但一个劲地往上增益时，就很容易出现削顶失真。

擦音圈：扬声器振膜大幅度运动时，控制力弱的系统可能会使扬声器音圈擦边。严重的会损坏扬声器，失真现象为“哧哧”声。

箱声过重：如果箱体声学结构设计不当或者板材太薄时，大功率输出的情况下，箱体可能会剧烈晃动，产生嗡嗡声。

漏气：扬声器在运动时，会压缩箱体内的空气，箱体内外的气压不等，会造成空气快速吸入或者吐出。如果装配工艺有问题（例如没有安装密封圈），空气就会在细缝中穿过，会造成难听的高频失真。为什么很多有源书架箱不愿在前面板上安装音量控制旋钮，主要是因为装配时稍有不慎，就会导致漏气。

频段塌陷：笔者测试过的音箱中有不少都存在严重的频段塌陷问题。例如卫星箱和低音箱之间衔接完全断档，甚至有些厂家的书架箱也存在中频整体塌陷的问题。频段塌陷就如同显示器缺色一样，是有害的失真。

频率变形：相信很多朋友对自己的音箱做过简单测试。例如找个信号发生器，发出一个20Hz的信号，音箱居然能发声，于是很高兴。殊不知，要发出可听得到的20Hz信号需要多大口径多大功率的扬声器么？如果没有特殊设计，一般6.5英寸的书架箱是无法重现20Hz信号的。你听到的，只是变形后的信号。它实际上已经通过反射、衍射、叠加等变成了一种相对较高频率的可听信号。

什么是声音的风格？

什么是风格呢？笔者前面说了一大堆音色、延时、声场、渲染等，当这些因素叠加组合在一起时，就会形成一种风格。风格是一种不好描述但却很容易感受到的印象。音箱、音源设备会对声音进行各式各样的处理，让它们和原始信息不一样，这样就形成了风格。一个成熟的品牌会有自己倾向的风格，它会为旗下所有的型号或者一个系列的型号设计一个自认为满意的风格，并朝这个方向去校准声音。

对于风格的理解，不同的文化区域有着不同的理解，因此有了“英国声”“德国声”“美国声”之说。这种“XX声”代表了一种文化对声音的理解。这种理解不是出于技术层面而是艺术层面的，它背后是文化的沉淀以及民族的性格。但是很遗憾，业内从来没有过“中国声”的说法。笔者认为这与国内的从业人员以及消费者对传统音乐文化的淡漠有直接关系。

浅谈几种公认的声音风格

英国声：英国上层社会追求一种细致的高雅氛围，男宾要像绅士，女宾要像贵妇。对事情不能大惊大喜，要沉着镇定，讲究一些小情调，听一些小编制的音乐甚至独奏。声音无需很大，更不需要爆棚，能听清楚就行。整体来说，是一种较慢节奏的细致生活。他们对这种生活的一致认同，让他们喜欢上了一种中频较为突出，低频不多、高频不亮、比较松软而缓慢略暖的风格；声场较小但不紧，细节丰富却不突出。这种声音取向得到了几乎所有英国音频设备厂商的认同。虽然他们之间的产品声音特征有差别，但基本特征都差不多，这种典型的风格化特点被称为“英国声”。

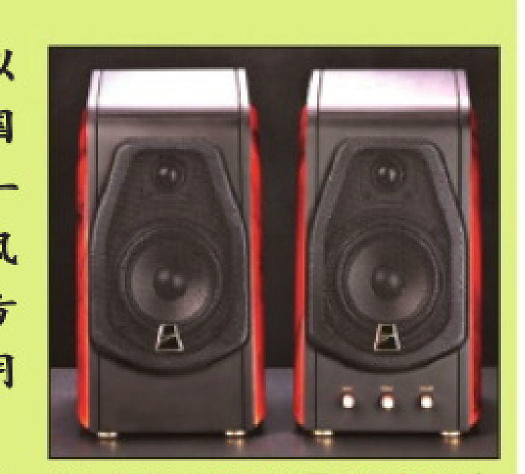
美国声：作为一个几乎没有历史的国家，美国对世界的看法是全新的。经过200多年的发展，美国成了地球上最强大的国家。他们崇尚年轻和力量，喜欢大手笔，喜欢冒险。美国文化对于有悠久历史的国家来说，绝对是另类的。在对声音的理解上，他们也深受文化的影响。他们追求大动态、大声场，要求好的瞬态，低音要猛要有点硬，高频要亮，解析力要好，甚至要有金属光泽。这种声音有活力，很澎湃，但缺乏细致感。美国的音像行业发达，对外输出音像制品时也输出了这种声音的审美观。它获得了大量用户尤其是年轻用户的认同，因此这种声音取向深深地影响了整个行业，不只是美国的音频厂家。

德国声和丹麦声：欧洲有着发达的现代文明以及较长的古代文明，彼此之间有共同性也有差异。在对声音的理解方面，一样同大于异。因此法国、丹麦、瑞典、德国等对声音的理解被合并称为“欧陆声”，其最大的共同点就是偏中性、追求细致。对业界影响较大的是“德国声”和“丹麦声”。德国人以严谨著称，一丝不苟的精神同样体现在对声音的理解中。德国声中性而严肃，带一点冷色调，音染较少，感情色彩较少；而丹麦声则侧重中高频的表达，偏向端庄，注重感性的人情味。

对于声音风格的理解，不可以产地判断，所谓的XX声，表示的是一种文化烙印，并非产地。其实在写这段文字时，笔者内心有种不安。中国是几大文明古国中文明延续得最完整的国家（不要说印度，语言都丢了），而且中国古人已经建立了完整的音乐体系，有民歌、民乐、戏曲等，传统乐器更是完全不同于西方体制。我们有着自己的文化、音乐，却没有自己的中国声。而且还有一个更让人郁闷的事实——90%以上的音箱都是中国制造的，也就是说这些英国声、美国声、XX声都出自中国人的双手。我们何时能有自己的声音呢？这其实不是一个音响发烧造成的简单困惑，而是一种文化的悲哀。

谈谈产品

声音的风格，其实体现了设计者对于音乐的不同理解以及对于目标回放曲目的不同追求。就像以瓦格纳为代表的德国歌剧，有着和威尔第为代表的意大利歌剧的风格截然不同一样。多媒体音箱的设计上，其实主要体现的就是两种不同的风格——2.0音箱大多都是以英国声和丹麦声为模仿目标的。一方面2.0音箱的设计师很多是从Hi-Fi设计出身的，而2.0音箱的用户也多是用它来聆听一些人声、器乐之类的曲目。另一方面，这些2.0音箱校声所使用的参照品，也大多是英国声或丹麦声的产品，这样设计出来的产品自然就会往这个方向靠拢。


惠威M200系列是2.0音箱中的代表性产品


罗技Z5500是迄今为止低频、动态和瞬态表现最出色的多媒体音箱产品之一

而2.1音箱和X.1音箱，则几乎都是典型的美国声倾向。一方面，这些产品本身就是美国厂商发明的产物（世界上几个最大的多媒体音箱品牌基本上是清一色的美国公司，有些非美国的公司如创新，其设计师也是美国人），美国声统治了整个领域的风格；另一方面，这些音箱大多会被用于DVD观赏、电脑游戏等，追求活力和爆棚的美国声显然是它的代表。代表性的就是创新和罗技的高端电脑影院音箱S750、Z5500，它们本来就是美国人设计出来的产品。

写在最后：拒绝心理暗示

这幅作品由中国摄影艺术家协会主席莫旭友大师拍摄。莫大师从12岁开始接触摄影，摄影生涯已有50年，一生走遍了大江南北；海内海外，拍摄了无数风光、社会类照片；获得了美国、德国、日本、英国同行的高度赞扬，曾经16次在国际摄影大赛中获得一等奖。刚刚从丹麦传来的消息称，莫大师获得了丹麦摄影家协会授予的终生艺术奖，这是大师获得的继美国、英国、德国行业协会后的第四个终生奖项。再看这幅作品，神态捕捉恰到好处，老人脸部光影丰富，细节表现相当精细，不愧为大师手笔。


嗑栗子的老人

看完这段文字，是否对莫大师已经有了景仰之意？如果是……那么你已经被忽悠了。这个莫旭友大师是“莫须有”出来的，中国摄影艺术家协会也不存在。笔者说这么长一段话，甚至不惜骗人，就是要让你觉得这张照片确实相当好，是大师级别，笔者需要观众有肃然起敬的感觉。这又是笔者利用普通大众崇尚权威做的一个心理暗示游戏。

类似这种事情，在音频行业实在太多了，典型的就是“假洋鬼子”游戏。比如当年多媒体领域的“VIFA”音箱，产品标价高得惊人，但还是有众多的消费者和媒体趋之若鹜地给出很好的评价。其实这个“VIFA”只不过从丹麦VIFA手中买下了商标的国内使用权，在产品上和丹麦VIFA毫无关系。不仅如此，它其实和国内市场上的一些产品系出同源，但价格却翻了几番。类似情况的还有“香武仕”等。

这些品牌开口就是来自某某外国，从事音箱研究已经XX年，获得无数大奖……这种欺骗是相当有效的，消费者中招乐此不疲，利用国内部分用户的媚外心态，他们没少赚黑心钱。这种心理暗示是厂商有意操作的，也有一些利用所谓大师作招牌吸引消费者的。而这些“大师”，和“莫旭友”同属一个性质，这些事情却真实地发生在我们身边。

感受声音，是很主观的。更现实的是，真正能分出声音好坏的消费者极少，因此音频设备厂商更乐意从心理角度去引导消费。笔者使用“引导”这个中性词，是因为有些引导是可接受的，而一些是完全恶意的误导。商场中心理暗示无处不在，用户总会不同程度地受到影响。其实只要保持一颗平常心，不去刻意追捧、不去刻意贬低、不先入为主，选择产品时眼前自然会豁然开朗。

市场动态



编者按：随着淡季的到来，笔记本电脑市场逐渐趋于平静。虽然Santa Rosa（迅驰4）平台仍然新品不断，但价格仍然偏高。手机市场，诺基亚N系列和索尼爱立信W系列因降价而备受关注。

手机


索尼爱立信W958c

中端手机市场随着索尼爱立信W958c滑入3000元以内，W888c、W610c也纷纷降价。诺基亚的N95和N93降价，用户关注的N76、N73等也在开始调整价格，不过估计最终降幅不会太大。

数码相机

近期理光的3款机型同时降价，价格一直很稳定的GRD也与GX100一同降至3600元左右的价位。数码单反相机方面，索尼α100机身的价格降到5000元以内。宾得在对K100D机身功能进行强化后推出了K100D super，售价不到5800元。另外，由于索尼T系列卡片式相机已全部停产，货源紧张导致价格大幅上涨。



宾得K100D super

个人音频播放器

个人音频播放器市场近来新品不断。三星推出多种配色的U3，体积小巧造型美观，2GB的型号报价599元。艾利和方面由于原厂配件价格较高，所以其经销商推出了包含两款原厂配件的Clix VP版，性价比得到提升。另外，炫彩版本的昂达VX818上市，售价仍维持在1GB/199元。


戴尔Latitude D630

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）

手机	诺基亚	E50/N70/N73/5300/N72/N76/N93i/N95	1450/2050/2950/1580/2280/3360/5450/6580
	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/L6g/K1	1980/1699/899/1210/899/1700
	索尼爱立信	M608c/K790c/W888c/W958c/W610c/W700c	2250/2350/3099/2880/2280/1550
	三星	D828/D808/E258/D908/X828/D528/E898/D838	1999/1999/1499/2650/1999/1799/1999/2699
	LG	KG70/KG90n	2780/2580
数码相机	佳能	A630/A640/IXUS850/IXUS900TI/IXUS70/EOS400D(单机)/EOS400D(套)/EOS350D(套)	1899/2250/2550/2800/1950/5000/5850/4250
	尼康	S9/S10/D40/D80(单机)/D80(套机)	1880/2260/4280/6550/8550
	索尼	T100/T20/W90/W80/α100(单镜头套装)	2650/2050/2080/1890/5830
	三星	NV3/NV10/S600/S700/S800/S1000	2350/2650/1150/1450/1530/1900
	奥林巴斯	μ810/μ750/μ1000/FE-130/FE-170/FE-190	2260/2600/2760/1180/1380/1580
	富士	S5600/s9500/F30/z3	1900/3600/1750/1350
	爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2250
	宾得	K100D/K100D SUPER/K10D	4550/4800/5800
MP3	苹果iPod nano 2代	2GB/4GB/8GB/iPod video 30GB/ 60GB	1200/1720/2200/2150/2510
	三星	YP-T9BZB 1GB/YP-T9BZB 2GB/U3 1GB/2GB	1399/1599/499/649
	索尼	NW-S203F 1GB/NW-S203F 2GB	1099/1399
	魅族	E3 1GB/miniplayer SP 4GB/ 8GB	399/699/999
	艾利和	T107/T109/S10 1GB/S10 2GB/u10 1GB/u10 2GB/CLIX 4GB	799/1049/859/1099/1119/1449/1699
	爱欧迪	X5 20GB/D2 2GB/U3 2GB/U3 1GB	1599/890/1029/899
	爱国者	F958 1GB/音效王P892 512MB	399/859
	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/VX979 2GB/VX828 1GB/VX828 /VX858 2GB	299/399/499/349/449/599
MP4	纽曼	高清王M1000 20GB/全能王M2000 20GB/全能王M3000 20GB	2999/2999/3999
	爱可视	Gmini402 Camcorder 20GB	2699
	爱国者	视觉王MP-E868 1GB	1699

CPU

近期Intel开始调价，中高端的E6系列降幅较大，就连新上市的1333HMz前端总线的产品价格也低于市场预期。AMD方面则继续全线降价，有消息称为了应对高频酷睿2带来的压力，AMD将推出主频高达3.2GHz的Athlon64 X2 6400+。

内存

本月内存总体价格比较稳定，略有波动，幅度大多在10元以下。目前大部分品牌的DDR2 667MHz 1GB产品都在310元左右，这个趋势可能还要持续一段时间。

笔记本电脑

笔记本电脑价格依旧在下跌，华硕X50M X50QT36M-DR大幅下调700元，目前售价为3999元；另外一款X50R X50Q44CR-DR也仅售3800元。另外，戴尔Latitude D630（酷睿2 T7100＋80GB硬盘）拥有完整的Santa Rosa平台以及独立显卡，经过降价后为6999元。

硬盘

硬盘价格经历较大波动，先是全线涨价，尤其是低端型号。而后价格又迅速回落到正常水平，目前320GB以上的大容量硬盘性价比不错，值得考虑。

主板


华硕P5K SE

P965芯片组主板持续降价，磐英的一款产品甚至降到499元。映泰一款采用P35芯片组的主板降价到799元，而华硕则推出一款999元的P35主板P5K SE，成为市场热点。AMD平台方面没有太多亮点，由于年底AM2+接口的处理器和主板要上市，现在各品牌都在清货，nForce5系列依然是主力型产品。

显卡


影驰GeForce 8600 GTS

支持DX10的显卡越来越多，价格开始出现松动，尤其在中低端市场。昂达一款采用AMD HD2400 Pro核心的产品仅399元，而同品牌的HD2600 Pro也降到599元。另外，迪兰恒进采用1GB DDR4显存的HD2900XT显卡陆续到货。NVIDIA芯片产品方面，影驰一款采用0.8ns显存的GeForce 8600 GTS仅售1299元。

显示器

虽然国际液晶面板价格继续攀升，但大尺寸液晶显示器价格并未受到明显影响。可支持1080P的廉价24英寸显示器开始供货，其中长城V247采用了三星S-PVA广角面板，AOC 416V采用了TN面板，价格皆为3399元。主流产品方面，飞利浦220WE8降到2350元，三星931BW降到1899元，LGL194WT则降到1599元。另外，由于LG将20多款产品的动态对比度提升到5000：1，引起了许多消费者的关注。



AOC 416V

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本	惠普	Compaq nx6320(RB229AV)/惠普 Compaq nx6320(GM931PA)	6899/6799
	宏碁	Aspire 3686NWXC	3999
	华硕	X50M X50QT36M-DR/华硕 X50R X50Q44CR-DR	3999/3800
	戴尔	Latitude D630(T7100/80GB)	6999
	联想	天逸F40MT2080 W41024120BVCW1bQZ(黑)	5800
CPU	Core 2	Duo Q6600盒 /E6320（散）/E4300（散）/Pentium E2140（散）/Celeron 420（散）	2190/1230/825/460/240
	Pentium4	631（散）/PentiumD 915（散）	480/510
	Sempron64	（AM2盒）3200+/3400+	245/260
	Athlon64 X2	（AM2盒）4000+/4400+/4800+/5000+/5600+/6000+	525/570/765/875/1150/1440
内存	现代颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	125/260
	金士顿	DDR400 512MB/1GB	210/410
	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	165/310
	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	175/390
	宇瞻	DDR2 667 512MB/1GB	160/290
硬盘	迈拓金钻10代	3年盒装80/160GB	340/410
	西部数据	800JB/1600JB	320/375
	西部数据	2500JB/3200JD	455/570
	希捷酷鱼7200.7	80GB/160GB/250GB/320GB	335/395/460/600
	日立笔记本硬盘	5400r/min 40/80/120GB	335/395/515
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N/P5K SE	3388/999/760/550/990
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6	1288/2088
	升技	KN9 SLI/fatallty F-I90HD（RS600芯片组)/AN8-V/AB9	999/899/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	C.A69G-K/ C.P965 Deluxe	499/699
	昂达	A69T/N68PV/NF4S/945GCT	599/599/480/399
	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
	双敏	双敏 UP945GCM PRO/双敏 U690GM-HDMI	540/570
	捷波	悍马HA02-GT	599
	映泰	TP35D2-A7	799
	磐英	BP1	499
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
	华硕	华硕 EN8500GT SILENT/HTD/256M 华硕 EN8600GT/2DHT/256M	699/999
	XFX（讯景）	T73G-UAC /T73E-NAD5	999/699
	丽台	PX7600GT TDH 256M/PX7600GS游戏版/丽台PX8600GTS TDH 超频版	990/890/1690
	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT (凤凰号2)	999
	七彩虹	镭风2400PRO-GD2 CF黄金版 H25/天行7300GT CF黄金版 128M F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro 海外版/X1950GT	699/1099
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO/迪兰恒进HD 2900XT 1GB DDR4	1199/4699
	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/双敏火旋风PCX16528XT	599/499/699
	盈通	X1650GT-256GD3/镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
	耕升	GeForce 8800 Ultra	8500
	昂达	2400 Pro	399
	影驰	8600 GTS骨灰魔魂	1299
显示器	三星LCD	740NW/740N+/940NW/940N+/940BW/932+/931BW/206BW/226BW/932GW	1480/1560/1690/1790/1740/1950/1950/2180/2650/2059
	三星	788DF/793DF/796MB+	840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C7/200WB7	1680/1590/1990/1530/2690
	LG LCD	L1719S/L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW/L204WT/L196WTQ	1480/2699/1599/1599/1690/1899/1999
	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb/VX1932wm/VA1721wmb	2099/1390/1390/1899/1400
	AOC	203VW	1699
	长城	Z201/Z221	1699/2088
	玛雅	W202V悍马版	1699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年8月22日。



头牌新闻

2核吵 4核我们还吵

■ 本刊记者 生铁

8月13日，英特尔发布了最新的4核服务器处理器X5365和L5335，分别是针对要求高运算能力和低耗能的企业而推出的产品。两款处理器同样适用于同时执行设计和分析交易、改善描图效能以及管理高速产业分析（如金融服务）等；均采用相同的针脚，与现有的特定英特尔服务器平台完全相容。除此之外，这两款处理器还具备全新的虚拟化功能。

一周后的8月21日，AMD公司在北京召开了小型媒体会议，最终宣布9月10日将在全球正式首发AMD4核处理器“巴塞罗那”。在这次会议上，AMD方面除了澄清“巴塞罗那”延迟发布的原因外，还有意谈到自己的产品与竞争对手英特尔公司4核处理器相比的优点。

与英特尔强调性能及其快速推出不同平台产品的举措所不同的是，AMD方面更愿意强调自己的产品在性价比和低耗能方面的优势。美国中部时间8月20日早晨，AMD向SPEC基准评测组织提交了最新的性能评估报告。报告显示，“巴塞罗那”的性能比竞争产品提升25%以上。


英特尔和AMD之间的新闻，除了吵嘴没别的

AMD服务器/工作站产品全球业务经理庄富瑞（John Fruehe）在会上对媒体表示，低功耗和高性能意味着客户所需的4核产品在每瓦功耗中带来的性能提升应超过双核，而英特尔从双核到4核功耗上升了23%到50%，但是否提升了足够的性能，他们对此表示怀疑。

对于AMD“巴塞罗那”延期推出是否会落后于竞争对手的问题，庄富瑞仍坚持认为，英特尔在2008年推出的4核产品，才是类似“巴塞罗那”的真4核产品。



硬件店

朗科真皮概念第二击

朗科公司日前推出的真皮外套的K300刚刚上市，日前又推出旗下最新款SATA真皮移动硬盘K310。该款K310同样采用了铝合金拉丝工艺配合高档真皮外套。“与之前的传统硬盘——PATA产品相比，SATA产品的第一特点便是超高速。”朗科工程师介绍，“SATA硬盘采用的是串行接口规范，PATA硬盘采用的是并行接口规范。PATA硬盘的一般写入速度为65MB/s，而第一代SATA硬盘的写入速度已经为150MB/s，第二代SATA硬盘的写入速度则高达300MB/s，近乎于PATA的5倍速。”此外，K310一脉传承了朗科移动硬盘独有的“三重稳定”技术。首先，它采用了先进的硅氧盘片为存储介质。硅氧盘片是目前世界上最先进的存储介质之一，数据存储安全有保障。其次，它采用了双导轨悬浮防震技术，可以有效降低读盘时的震动，数据存储更稳定。最后，由于它使用的是铝合金刚性外壳，故而坚固抗摔，散热性好。

富士通发布首款5.6英寸全功能可旋转屏UMPC

2007年8月10日，富士通（Fujitsu）在上海发布首款超便携移动笔记本电脑（UMPC）——LifeBook U1010。机身重仅610g，拥有厚度仅0.3mm的5.6英寸触摸屏和镀铝合金qwerty键盘，采用最新Intel Ultra Mobile 2007平台及Windows Vista操作系统。LifeBook U1010除了屏幕可灵活自由旋转180度外，还内置了30万像素摄像头以及网络通话麦克风；结合蓝牙及无线连接功能，同时配备了双重BIOS锁、第二代指纹识别系统和USB接口、SD卡及CF卡插槽。

重装上阵——英特尔在京发布全新原装主板

2007年8月15日，英特尔在北京召开“原装英特尔台式机主板媒体沟通会”。英特尔马来西亚板上设计中心总监陈丁旺，到会展示了包括“至尊”“媒体”“商务”等5个系列的全新英特尔原装主板产品，同时就英特尔原装主板的特色、出厂流程、质量检测流程和产品设计及应用方面的问题，与参会的专业媒体代表进行了探讨。在沟通会上，陈丁旺先生将英特尔原装主板定义为“具有英特尔品牌的、英特尔开发的原装主板，而不仅仅是使用Intel芯片的主板”。本刊记者在现场看到，除采用英特尔芯片组的产品外，还有一块采用矽统（SiS）芯片组的D201GLY mini主板。同时陈丁旺先生还向本刊记者表示，主板的用料其实不用过分浮夸，各种元器件的使用应该合理搭配。一味用最昂贵的元件并不能堆砌出相应价值的主机板，稳定高效才是评判一款好主板的标准。


英特尔马来西亚板上设计中心总监陈丁旺

创新发布iPod伴侣系列新品



2007年8月15日，创新科技有限公司在中国正式发布iPod伴侣系列新品。自2006年8月，创新授权苹果公司使用其播放机操作界面专利后，创新同时也加入了“Made for iPod”计划。本次发布的4款专为iPod设计的基座和音箱产品，就是由创新公司研发，苹果公司认证的针对iPod系列的专用产品。4款产品在功率、体积和便携性方面各有优势，分别适合客厅、书房、卧室甚至郊外等不同应用环境。其中的高端型号还集成了X-Fi环绕超保真音频技术以及DTS编码功能。其中Xdock遥控基座可以让用户方便地将iPod与电视、家用音响系统连接，并通过遥控操控iPod所有功能，使用户坐在沙发上就能轻松欣赏iPod中的多媒体视频和音频文件。

索尼爱立信“乐摇”音乐手机W580c上市



2007年8月17日，索尼爱立信于北京推出具有全新“乐摇”功能和炫酷外观的滑盖Walkman音乐手机W580c。传统的观念认为在听音乐时需要按相应的按键才能换曲，或者需要在音乐播放器上导航到另外一首歌曲，而W580c的Walkman播放器则为音乐欣赏提供了一种全新方式。借助W580c内置的“乐摇”功能，用户可以摆脱繁琐的曲目选择和传统的操控规则。只需按住“Walkman”按键，然后轻轻晃动一下W580c纤薄的机身，即可实现音乐曲目切换播放。

BenQ液晶家族全新亮相



8月中旬，明基（BenQ）面对不同消费族群发布了金属型男G（新一代金属男人）系列与百搭E（开创DIY混搭风潮）系列液晶显示器，以及香槟系列、赤道系列、极光系列液晶电视新品。百搭或金属型男系列均涵盖主流尺寸宽屏（百搭包括17/19/19宽/20宽/22宽，金属型男包括17/19/19宽/20宽/24宽）并都应用了Senseye+Photo技术，可对色彩进行精准还原；新系列LCD均拥有超高动态对比度，百搭系列E2000W、E2200W高达3000：1。新系列LCD部分机型搭载HDMI接口，以赤道系列SH4231/SH3731为代表的液晶电视具备Full HD全高清规格（1920×1080）。

宽显视界 游戏风尚——华硕晶品LCD新品发布

8月17日，华硕电脑在北京举行主题为“撼动视界”新品发布会。会上，华硕高层领导、嘉宾及数百家媒体记者共同见证了华硕以“游戏宽屏”为主导概念的4款晶品液晶的全新发布。华硕晶品液晶PG221不仅融入了当前最时尚、前沿的工业设计理念，而且将空间游戏、军事游戏、赛车游戏三大概念植入其中；采用隐蔽LED触感按钮设计，亮丽的黑色钢琴烤漆边框配合金刚石打磨工艺全铝合金的银色底座，内建高规格SRS TruSurround XT 6.1立体环场音效技术和130万像素摄像头。



优派VA2016w/VA2026w新款宽屏显示器上市



近日，优派（ViewSonic）两款全新外观的CASA系列20英寸宽屏新品VA2016w、VA2026w上市。它们采用CASA系列的时尚外观风格，边框更窄更靓丽；5ms全程响应时间，2000：1超高动态对比度，1680×1050分辨率，300nits高亮度。两款新品均通过了Windows Vista和TCO'03认证，而VA2026w还支持HDCP和DVI数字接口。

市场参考价：VA2016w/1988元，VA2026w/2028元。

华硕推出蓝光康宝光驱



华硕近期推出了一款蓝光康宝光驱BC-1205PT，可读取BD-ROM、BD-R和BD-RE碟片，并附赠支持蓝光的Cyberlink BD软件。它拥有SATA接口和4MB缓存，支持12cm和8cm盘片，兼容Vista系统。除蓝光读取这一新功能外边，它还具备普通DVD刻录机的刻录能力，实现了对CD、DVD、BD三类碟片的全面支持。

家居明星——金河田G1多媒体音箱

作为金河田3G系列音箱的第一款产品，G1共有黑白2种颜色，其纯色外观非常符合当今流行趋势和时尚青年的审美观念，部分点缀的加入更为这款音箱增添了几分时尚气息，这种色调也方便和任意的家居装饰进行搭

配。G1音箱前置音量调节旋钮使用操作更加方便，使用更加人性化。音量旋钮造型独特，并且采用硅胶材质，手感细腻、舒适，可以很轻松实现精确调节。G1音箱的卫星箱采用5090喇叭，防磁效果好。卫星箱同样采用木质中密板材，厚度均匀，中高音频部分更加清晰，定位更好。



市场参考价：228元。



软件圈

趋势科技第二季度财报再创新高

全球网络防病毒和互联网内容安全软件及服务企业趋势科技股份有限公司公布了2007年第二季度财务报告，收益再次创下历史新高。其第二季度销售净额为2.0784亿美元，营业收入和净收入均超过此前预期。营业收入为7333万美元，净收入为5295万美元。净销售额与去年同期相比增长23%，营业收入同比增幅达37%，而净收入同比上升了47%。趋势科技首席执行官陈怡桦（Eva Chen）表示：“我们对第二季度的强劲增长感到非常高兴。趋势科技不断提高的业绩应归因于商业和消费市场的同步发展，我们计划通过持续创新来继续保持高速增长态势。而我们的全面Web威胁保护技术（Total Web Threat Protection）将确保我们能够实现这一目标。”



趋势科技首席执行官陈怡桦



网络帮

“对你说”——视频留言

科尔威视网络科技有限公司于2007年盛夏推出引领时尚潮流的新型视频留言网站服务“对你说”（duinishuo.com）。“对你说”是科尔威视公司旗下众多网站及服务中的一个，其最大的特点就是改变了现有的网络视频交流方式。交流双方不再需要同时在线，就能免费相互发送视频留言，真正做到了不受地域、时间的限制。同时，凭借完善的点对点发送机制和验证系统，有效地保护了用户的隐私，非常适合亲人之间的问候留言以及商务讯息发送。



记者言

■本刊记者 生铁

成功者说……



今年6月7日，比尔·盖茨在他母校哈佛大学的毕业典礼上进行了一次很有电脑式思维的演讲。

开场上来他照例做了一番美国式的调侃，他说要感谢哈佛大学在这个时候给他本科学位的荣誉，因为明年他就要从微软公司退休了。接下来他回忆了自己在哈佛求学的经历。他当时是校园里那些不安分学生的头头，常常做出一种拒绝所有正常学生的姿态。关于盖茨的这段历史，我想大家已经耳熟能详了。

在他回忆完自己“感到有压力，有时甚至会感到泄气，但永远充满了挑战性”的学校生活以及“机会大，并不等于你就会成功”的早期恋爱经验后，突然话锋一转，开始谈起他在校期间一个“真正的遗憾”。这个遗憾是什么呢？是他在离开哈佛的时候，“根本没有意识到这个世界是多么的不平等。人类在健康、财富和机遇上的不平等大得可怕，它们使得无数的人们被迫生活在绝望之中。”

接下来，他开始宣讲如何能探索到一条“既可以帮到穷人，又可以为商人带来利润，为政治家带来选票”的途径。

他认为首先要看到不平等的事实，然后从复杂的事件中寻求解决办法。而从这个复杂的世界中找到解决办法，可以分为4个步骤：确定目标，找到最高效的方法，发现适用于这个方法的新技术，最聪明地利用现有的技术。在发现问题和找到解决方法之后，就是最后一步——评估工作结果，将你的成功经验或失败经验传播出去，这样其他人就可以从你的努力中有所收获。

盖茨举了一个有趣的例子，他说他参加过的最最乏味的会议是一个关于“如何拯救几百万条生命”的全球健康问题论坛。他很奇怪，为什么一个拯救生命的会议使他乏味到无法强迫自己听下去，而微软发布了一个软件的最新版本的会议却能让观众激动得跳起来喊出声呢？他得出了一个结论——除非你能让人们看到或感受到行动的影响力，否则你无法让人们激动。如何做到这一点，并不是一件简单的事。



站得高看得远，大人物讲话就是不一样

也许盖茨的这番演讲有些过于冠冕堂皇，但无论如何，从他所站的高度来说，他表达了一定的切身感受。

中国的IT业成功者同样也在用电脑和互联网式的思维对这个世界进行思考。陈天桥在最近一次接受媒体采访时，就说出了令他感到困惑的问题：为什么盛大能轻松管理好300万付费的用户，而管理好2000个发工资的员工却那么难？陈天桥给自己的答案是：要像游戏里那样去记录职工的经验值，像升级那样给他们发工资。P



头牌新闻

史玉柱笑谈《征途》“回归”

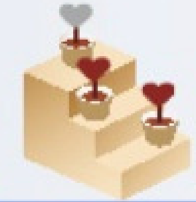
■ 本刊记者 冰河

2007年8月12日，征途网络董事长史玉柱在上海桂林公馆四教厅召开的新闻发布会上正式宣布，旗下《征途》网络游戏将尝试推广收费模式，推出“时间区”服务器。据现场介绍，《征途》“时间区”将从8月16日开始对外开放，收费是每小时0.3元。这是目前国内收费网游的最低单位时间消费价格，但是否推出包月卡服务尚未确定。这也意味着，《征途》从纯免费模式演变为免费与收费“双轨并行”模式。史玉柱表示，此举是因为随着国内网游公司逐步向免费模式转变，收费模式市场留出空当，有关市场调研发现，仍然有1/3的玩家喜欢收费模式。同时，史玉柱在现场澄清，推出收费《征途》与公司即将在数月后上市无关，公司此举是期望将网游产品市场做透。至于各方面非常关注的上市问题，史玉柱在一开始就表示不谈这个问题，不知是否与所谓的“上市前缄默期”有联系。



图为《征途》发布会现场

在现场本刊记者就读者关心的一些问题与史玉柱进行了直接的交流。首先是“时间区”服务的开启是否会受到防沉迷系统的影响。史玉柱表示，由于防沉迷系统是针对未成年人设置的保护措施，而《征途》已经明确表示拒绝未成年人进入游戏，因此防沉迷对于《征途》无论是收费或者不收费模式都没有影响。其次，对于此前史玉柱宣称的要建设中国网游文化，抵制外国文化借助网游入侵的问题，史玉柱在现场进行了进一步解释。他认为《征途》的世界观、价值观构建是以中国传统的儒家文化为基础完成的，同时兼顾了墨家、法家等多种中国传统道德理论方面的内容，并且结合了现代“民主、平等”的价值观念，因此是适合中国乃至亚洲玩家的文化习惯。最后，对于有说法认为《征途》中部分游戏设置涉及赌博的问题，史玉柱给在场众人现场普法：“在相关法律条款上，认定赌博需要具备4个特征：第一是以赢取他人财物为目的；第二是赌资必须是金钱或金钱等价物；第三是赌资具备流通性，就是等价物必须具备双向兑换的能力；第四是金额数目较大。只有同时具备了这4个特征，才能算是赌博。而《征途》完全不具备任何一个特征，因此所谓涉及赌博问题纯属子虚乌有。”

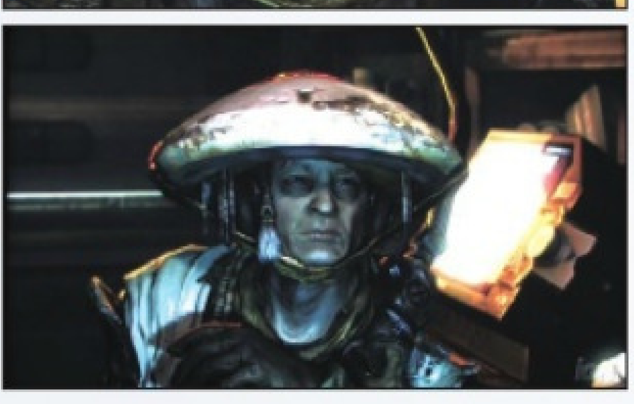


晶合热点

id又推新作

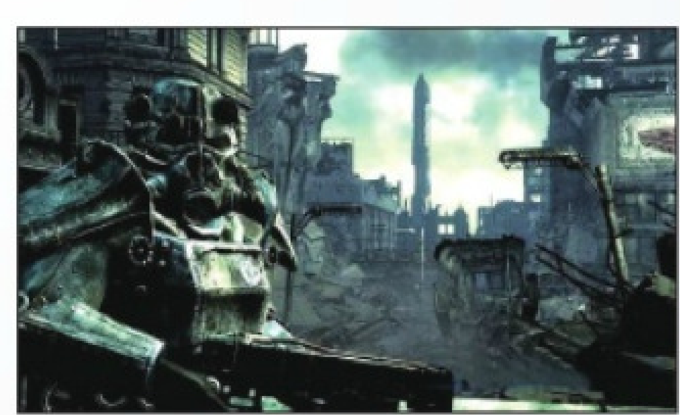
正当人们奇怪id公司在做些什么的时候，id公司在新一届QuakeCon上公开了该公司的最新作品RAGE的视频。其实早在今年6月，苹果公司举办的世界开发者大会（WWDC）上，id Software的首席技术官John Carmack演示的新引擎“id Tech 5”的DEMO就来自于这款游戏。id的首席执行官Todd Hollenshead透露，这款游戏将同时在PC、MAC、PS3、X360平台上推出，并将运用id的第二代“MegaTexture”纹理贴图技术。游戏PS3版将会用到一张蓝光光碟，其他平台的版本都需要2张DVD。据悉这是一款“60%的射击加上40%的驾驶”的游戏，其背景为未来末世。游戏将会有20个小时左右的单人故事流程，同时允许多个玩家在单个任务里进行合作游戏。由于“id Tech 5”引擎无法移植到Wii主机上，所以游戏不会在该主机上推出。





《辐射OL》还要等3年

国外游戏媒体EuroGamer在对Interplay公司进行采访时，Interplay官方宣称，该公司目前正在开发著名RPG《辐射》（Fallout）系列的网络版新作《辐射OL》（Fallout Online）。《辐射OL》预计发行时间为2010年。该公司称，他们制作《辐射》的网络版，除了丰富其现有的产品线之外，也在为Interplay未来的发展做铺垫。





《魔兽争霸4》即将开发？

最近，暴雪游戏设计副总裁Pardo在接受GameDaily的采访时透露：在《星际争霸Ⅱ》发售后，一个全新魔兽争霸的游戏开发计划也即将开始。他说：



“我们产品的开发方式是：一个游戏团队在完成之前的游戏开发后，他们会着手讨论下一个开发项目。所以现在我们只需等待其中一个开发小组选择《魔兽争霸》的项目。当然了，这需要一个研究和讨论的过程，不过我相信，在《星际争霸Ⅱ》成功启航后，魔兽争霸续作的开发也会马上登场。不过这将是一个漫长的过程，需要我们开发团队和公司领导的共同努力和协作。”Pardo还表示：“我觉得一个公司成功的一个主要方面就是：我们应该让游戏设计来引领我们前进，而不是商业决定。这也是之前《星际争霸》所面临的一个问题。当初我们开发的《星级争霸——母巢之战》取得极大成功后，我就一直为‘为什么要研发另一款RTS游戏——《魔兽争霸》，你们继续《星际争霸》不会更好吗？’之类的问题所困扰。而事实是，我们的开发小组为了星际争霸已经殚精竭虑，竭尽所能了，所以我们开始着手《魔兽争霸》。我们也衷心喜欢着《星际争霸》——它是一个让人着迷的世界。所以我们有可能会继续开发一个项目，也有可能不会。”

DX10.1将取代DX10

日前有消息称，Windows Vista SP1将会把DirectX升级到10.1版本，使得刚刚购买了DX10显卡的玩家很快就被“抛弃”，从而引发一片争议。不过微软官员近日又表示，DX10.1将完全支持现有的DX10显卡，只是后者可能会无法实现DX10.1的所有特性而已。微软Direct3D开发团队首席项目主管Sam Glassenberg在接受Next-Gen.biz电话采访时称：“DX10.1完全支持DX10硬件。我们没有去掉任何硬件支持。DX10.1只是在DX10的基础上略微扩展了硬件功能而已，严格地说就是一个超集。在DX9的时候我们也这么做过。”Glassenberg做出保证：“所有的硬件都会继续得到支持，所有的游戏都会照常运行，所有的特性都还在那里。我们只是简单地拓宽了一下特性集合和API接口的使用期。”至于支持DX10.1的显卡何时上市，Glassenberg表示微软的工作只是提出新规格、支持新硬件，具体产品什么时候发布并不是他们说了算，得看显卡厂商的。DX10是专为Vista打造的，会充分利用新系统的诸多新特性，不会“下嫁”到Windows XP。







WGT 2007电子竞技大赛拉开战幕

全球顶级电子竞技赛事WGT 2007于2007年8月9日（星期四）下午在北京星光剧场正式拉开战幕。WGT 2007选择了两个最经典的项目：《星际争霸》与《魔兽争霸》作为核心电竞赛事，此外极具人气的《跑跑卡丁车》和《魔兽世界》将分别以竞赛和表演两种形式融入到比赛当中。WGT 2007是经中华全国体育总会批准立项，由华硕电脑、英特尔公司全程赞助的世界级电子竞技赛事，在06年首创全免费报名，赛事奖金现场颁发，为塑造健康的电竞赛事形象起到了表率作用。目前WGT 2007比赛报名即将全面展开，线下比赛时间为8月17日～9月30日，赛区将覆盖北京、上海、广州、成都、沈阳、武汉、西安七大城市。同时在9月到10月期间线上选拔也将全面铺开。所有出线选手都将于11月16日汇聚北京，参加“WGT 2007”中国区总决赛。





晶合新作

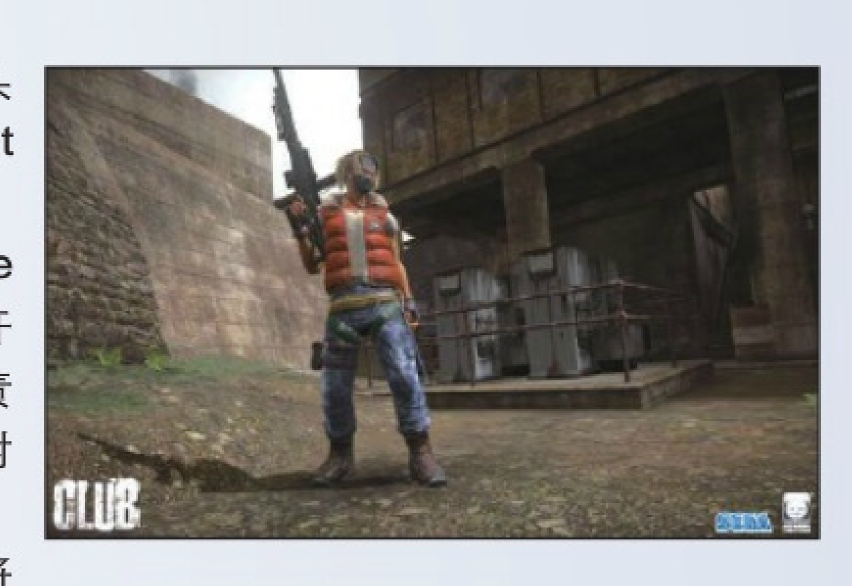
天联世纪联手NCSoft，《SP JAM》出炉

2007年7月26日，天联世纪集团（T2CN）与韩国NCSoft株式会社在上海正式达成战略合作协议，宣布携手推出全球发行的休闲竞技网游《SP JAM》。会上，NCSoft亚洲事业部部长朴成畯先生为到场记者做了《SP JAM》演示。《SP JAM》是模拟冬季运动雪地滑板（Snow Board）的休闲游戏，它最大限度地把操作简便化，是无论谁都能轻易上手的游戏。



血腥俱乐部

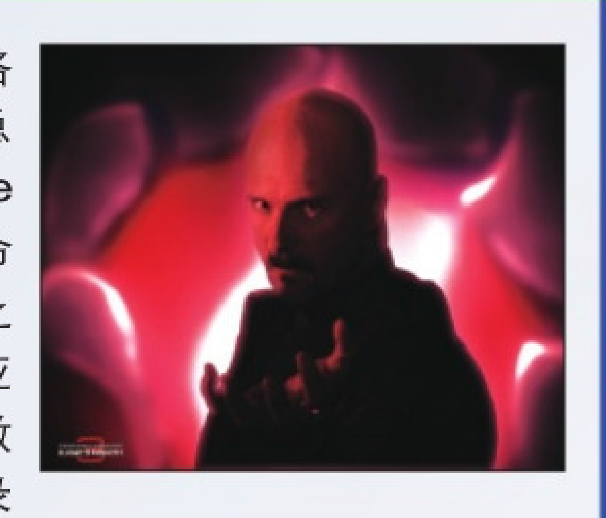
由《世界街头赛车》（Project Gotham Racing）开发商Bizarre Creations负责开发，由SEGA负责发行的第三人称射击游戏《俱乐部》（The Club）即将在2007年第三季度推出。该游戏讲述了现代都市中一个阴暗的故事。在游戏中人们组成角斗俱乐部，进行相互的围捕。该游戏最可称道的就是它的画面。



凯恩归来——《命令与征服3》最新资料片

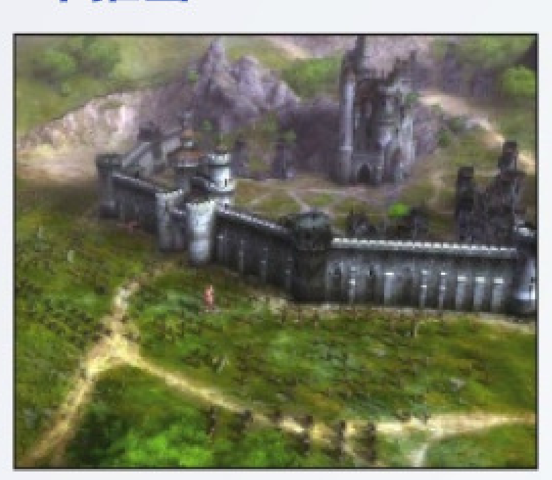
美国艺电（EA）公布了“命令与征服”系列将推出最新续作《命令与征服3——凯恩之怒》（暂定名），作为备受玩家追捧的《命令与征服3——泰伯利亚之战》的资料片。这部即时战略游戏将带领玩家重返泰伯利亚世界。在史诗般的全新单人战役模式中，凯恩将成为整

个故事的核心。EA洛杉矶（EALA）副总裁兼执行制作人Mike Verdu说："能在《命令与征服3——凯恩之怒》中重返泰伯利亚世界，我感到十分激动。资料片将会收录精彩的全新单人战役部分，同时在为大家所熟悉的'命令与征服'游戏风格基础上，增加了全新的全球战略元素，让游戏变得更有深度。另外还增加了一些全新的小玩意，包括全能型作战步兵和巨型步行机甲。"



《战锤——征途》2008年推出

Namco Bandai近日宣布《战锤——混沌印记》的首款扩展资料片——《战锤——征途》（Warhammer: Battle Marches）将于明年登陆PC及Xbox 360平台。此款资料片将具备全新的单人战役剧情并添加两股新势力：Dark Elves和Orcs/Goblins；原有各方也将增添新的战斗单位，新的多人模式也在筹划中。玩家将在新作的单机剧情里领略6方势力，这是战锤系列的标志性特色。此外，还有大量的作战单位定制选项。



Paradox又出大作

2007年9月10日，由Wargaming.net开发，Paradox Interactive负责发行的策略类大作《银河突袭——权力囚徒》（Galactic Assault: Prisoner of Power）将正式在北美发售。Paradox Interactive一向是最专业的策略类游戏发行商，这款游戏也不例外。游戏故事发生在一个叫Saraksh的星球上。在那里，有4种不同势力的武装进行了一场浩大的战争。重型装甲车、运输机、航天飞行器，所有先进的武器装备都用到了这场战争中。





晶合声音

"你不懂法！"

——面对本刊记者提出的《征途》是否涉及赌博问题的质疑，史玉柱在详细解释了赌博的法律定义之后，对记者说了如上的话。





晶合快评

■本刊记者 冰河

网络游戏的道德之重



很遗憾，当读者看到第17期《大众软件》上关于"反腐游戏"《清廉战士》的报道时，实际上这个名噪一时的网络游戏已经关闭了服务器，无法让更多的人去接受廉洁教育了。甚至相关的"中国廉政文化游戏网"也无法打开链接。从我们知道这个游戏的存在，到它的关闭，20天的时间甚至连杂志的出刊周期都没支撑过去。虽然我们不能断言这个游戏的生命就到此结束，但从目前的形势来看，估计它东山再起的机会很渺茫。此前游戏行业并不是没有类似内容的游戏，如盛大公司的"学雷锋"网游。但之前此类游戏的命运往往是因为无人问津而黯然收场，而"反腐游戏"在广受各界关注，甚至在服务器因为无法承受诸多用户的进入而崩溃的情况下最终依然匆匆落幕，这就不能不让人感到有些意外。

"反腐""廉洁"，这是两个具有高度敏感性的关键词。相信正是因为这个原因，这款游戏才引起了众多网民的高度关注。其实从游戏内容本身而言，它乏善可陈；仅仅从其中处处可见的错别字来说，就可以看出这是一款比较粗糙的作品。我们曾经尝试联系采访游戏的制作方海曙区西门街道党工委，但对方一听说是要了解这款游戏，便以"我们对这个事情不太清楚"的答复匆匆挂断了电话。从游戏制作方的背景来看，宁波市海曙区纪委、共青团海曙区委和海曙区西门街道党工委，3方都是正规机构。相信他们制作游戏的初衷一定是出于改善公民道德的目的，但最后如此结果，究竟是为什么呢？





图为《清廉战士》的游戏画面

从游戏本身的设置来看，对于"反腐"这个理念，制作方考虑得太简单。除了杀贪官之外，游戏似乎就再也没有其他比较有意思的内容。我们可以说这是主题鲜明，不过要是一个世界里除了杀贪官的人，就是恶势力集团的话，似乎有些太残酷。就算是游戏，反腐也不是从上级那里接个杀贪官的任务然后出去砍人头那么简单，更不用说贪官的儿女和情人满街追杀玩家这种场景设置，是不是有危言耸听之嫌。什么叫贪污，什么是腐败，什么程度的贪污腐化才需要判死罪，这些才是应该让进入游戏的玩家真正了解和考虑的内容。无端指控谁是贪官，然后也不出示任何证据就下令"干掉他"，这样的思路，的确让人费解。所以我们可以得出结论，尽管制作方毫无问题，游戏制作的指导思想也充满了积极性，但显然他们对反腐的法律执行操作理解得过于简单直白。这就注定了这款游戏在问世之后，以其高度的道德属性和不合理的行为内容，造成了鲜明的自我矛盾。导致所有尝试过和关注过这款游戏的网民，一概以嘲讽的态度对待它。其实，如果制作方在制作之初，对剧情、脚本、策划与行业内的专家多多沟通学习，这款游戏也许就不会是这样的命运。一款花费了10万元人民币，从出台到落幕仅仅20天却充满戏剧性的作品，也许制作方的关注原本就不在游戏本身。

还会有下一个反腐游戏么？谁知道呢。



英雄传说VI——空之轨迹SC（简体中文版）

■北京 云云



角色扮演	制作：Falcom	上市日期：2007年8月底
	发行：北京娱乐通	推荐度：★★★★

谈起日式RPG，除了《最终幻想》《萨尔达传说》等名作外，《英雄传说》系列可算得上是深受国内玩家喜爱的经典之作。与《英雄传说VI——空之轨迹》推出相隔近2年之后，Falcom又带来了其续篇《英雄传说VI——空之轨迹SC》（以下简称《空之轨迹SC》）。《空之轨迹SC》将承袭前作的剧情，而众多在前作中未解的谜团也将在本作中一一找到答案。

都市少女艾丝蒂尔和其伙伴约修亚为了达成游击士的梦想，远离故乡，开始了艰难的修行之旅。他们来到利贝尔王国，认识了更多的朋友，也经历了各种稀奇古怪的事情。在情报部策动的政变事件中，情报部绑架了王国几位重要掌权者的亲属，以此要挟一向反对扩张军备的艾莉茜雅女王二世退位。他们占领了利贝尔王国的格兰赛尔城，并妄图得到沉睡于王城地下的古代秘宝。然而，一切的阴谋在游击士和亲卫队等的阻止之下未能得逞。已经成为游击士的艾丝蒂尔向约修亚表白，但约修亚却不辞而别。此时，真正的幕后黑手“谜之结社”浮出水面，在利贝尔王国中制造又一个更为巨大的危机……









在《空之轨迹SC》中，游戏系统也得到了进一步的改善和加强。每个角色都会通过给导力器安装具有某种属性的“结晶回路”来强化自己的能力，并且可以学习使用导力魔法。而这一系统的加入，相应的魔法种类也大量增加。

所谓“导力器”就是通过安装结晶回路而发挥各种功能的个人机械装置，根据其拥有者本身的能力差异，各种导力器的构造也会有所不同。人物在和魔兽战斗后会得到一定数量的“耀晶片”，收集到一定数量后就可以将其加工成“结晶回路”，用以强化导力器持有者的能力。

在本作中，新增加的魔法达30种，加上前作的魔法数量已经超过了70种之多。所有的魔法分为地、水、火、风、时、空和幻7种属性。和五行相克的原理一样，对付不同属性的敌人，合理地运用相应的魔法就可以给予敌人加倍的伤害。

另外，值得一提的是本作中出现的全新技能“连锁战技”。“连锁战技”需要两人或两人以上一起齐心协力施展，不但可以进行多次攻击，还可达到延缓敌人行动顺序等多种追加效果。发动“连锁战技”之后，就会耗尽全部参与其中角色的CP，也因此参与连锁的角色越多，给敌人带来的伤害就会越大。







本作的剧情内容与前作相比更加丰富，飞艇的空中作战、古代龙的袭击以及和人形兵器的对战等充满魄力的场面将给游戏增色不少，Q版人物细微动作的强化也更能表现出角色的个性魅力。

本作共分10章，包含57个场景、近500个NPC和55个游戏支线任务。游戏时间约为80小时。《空之轨迹SC》是一部独立的作品，所以玩家不必具备前作《空之轨迹》也可以进行游戏。当然，如果你拥有完成《空之轨迹》的任务存档，那么在《空之轨迹SC》的游戏过程中会获得更多乐趣。





Empire Earth III
地球文明争霸战——《地球帝国III》

■ 绝对领域 大傻瓜



即时战略	制作：Mad Doc	上市日期：2007年10月
	发行：Vivendi Games	推荐度：★★★★

在历史题材的RTS游戏中，《地球帝国》是个相当尴尬的典型。开发过《帝国时代》的Rick Goodman脱离微软自创不锈钢工作室，由他主刀首创的《地球帝国》意图超越《帝国时代》。然而这个宏愿并未实现，《地球帝国》历经两代4作的发展始终未能篡夺《帝国时代》的王者地位，甚至连比它后出江湖的《国家的崛起》都不如。心灰意冷的Rick Goodman一怒之下又开发同题材新篇《帝国——现代世界曙光》，却不幸仍旧是反响平平。从一代资料片开始，《地球帝国》转由Mad Doc工作室负责打理。但二代以及其资料片发售后都无太大起色，直到预计于今年底上市的第三代作品正式公布后，RTS玩家才对这个系列多了一点关注。

《地球帝国III》一改从前种族设定繁多但本质区别微小的局限性，这次游戏中的所有种族被浓缩为三大地域文明：西方、中东和远东。每个地域文明下又细分为若干支系种族，但支系种族之间的差异没有地域文明那样明显。不同的地域文明拥有独树一帜的外形风格、技术树和军事力量。例如西方文明倾向于建造昂贵但却杀伤力巨大的高技术含量部队，到未来时代后可以制造能发射量子黑洞炮的超级机器人；远东文明的部队主要由造价便宜但数量众多的单位构成，到终极阶段后能研制基因突变怪兽；中东文明强调机动性和特种作战，该地域拥有最好的骑兵和潜入型单位，甚至连建筑物都可以搬家移动，果然很有沙漠游牧民族特色。


宁静的村庄

除部队外，地图内的建筑设施也都能得到保留。在回合制战略模式下，玩家也能在自己地盘中修造建筑，但每张地图中只能建造一座城镇中心。为避免出现守多攻少的冷场局面，制作者特地限制了防御方兵力上限，与之相对的是进攻方兵力上限的提高。这样的设定至少保证了进攻方在战争初期的优势。《地球帝国III》同样也有时代升级概念，不过总数量却被削减到仅剩5个时代。通过研究科技获得足够技术点数，达到一定条件后即可启动时代升级。无论是在战略还是RTS模式下都可以进行科技研究，不过战略模式下科研的速度将比RTS模式下要慢得多。在战略模式下还有特别的战略技术可供研究。这些技术有的是被动性的加成，例如增加资源收集速度；有的却是主动性的类法术特技，例如铺路术可使部队运动攻击范围扩大1倍。

《地球帝国III》支持Shader Model 3.0技术，基于二代的引擎改良版本在画面上也终于有了飞跃。整合了法线贴图技术的引擎，可创造出更壮观的单位和建筑。建筑物爆炸时，碎块会以真实的物理运动方式呈现；爆炸中的步兵会被抛上天，舰船会一头扎进水里；坦克主炮射击时，能看到车身因为后座力而震颤。游戏中的水面视觉效果也有很大进步，不但能体现出多层次波纹，还有逼真的动态光照折射以及微粒雾气系统等。

《地球帝国》一贯追求以大手笔表现人类文明之战，但在以往各代作品中由任务关卡构成的单机战役模式很少能给予玩家史诗般的壮丽感。这次的三代作出了突破性变革，单机下的“世界争霸”模式取代了原先的战役通关模式。该模式下玩家眼前将出现一个模拟真实地球的巨大3D球体，地球表面被分为60多个地区。玩家的任务就是选择自己效忠的种族不断向外扩张，直至最终统一全球。每一个地区就意味着一张地形地貌特征固定的关卡地图，玩家随时可以向己方领地的邻近区域发动攻击，先后攻击的目标全由自己选择。不喜欢征战地球的玩家，也可选择随机生成一个新的行星世界。在地球仪模式下游戏以回合制方式进行，进入地区作战后转为RTS模式。一场战斗结束后，玩家可以把幸存的己方部队带走并投入到下一场战斗中去。

在争霸地球的征战中，玩家遇到的并不一定都是敌人，很多地图上都生活着第三方土著居民。这些中立者为每场战斗提供了各种任务。有心的玩家如果愿意帮助他们，比如说拯救一位被绑架的公主之类的善事，那么土著居民就会与玩家结成盟友关系，攻防战斗中他们会协助打击玩家的敌人；与当地土著建立贸易关系后，还能提升经济收入。但这些任务并无强制性，玩家如果自认兵强马壮也可不理会土著们的任务，直接横扫千军武力统一全球。为减轻地球征服战中的内政管理工作，本作的资源采集系统非常简单。资源建筑建成后会自动招募工人并进行生产，玩家根本不用插手管理。

Mad Doc的大胆创新使《地球帝国III》变成了一款酷似《文明》的地球争霸大战，不过《文明》里可没有大场面的即时战斗，而且像这样以拟真地球模型为战场的高自由度战役模式即使在RTS里也相当罕见。这个亮点让《地球帝国III》脱颖而出，至少与它的前作相比要更具魅力。P


未来世界的钢铁较量

原始人对高科技

Need for Speed：Pro Street

极品飞车——专业赛道

■ 北京 笨笨鱼的海洋



模拟竞速	制作：美国艺电	上市日期：2007年10月
	发行：美国艺电	推荐度：★★★★

专业赛道——突破传统瓶颈的重大转变

如果你认为在不到一年的时间里推出的新作只是之前作品的加强版，那就大错特错了。《专业赛道》拥有全新的驾驶体验、游戏模式以及游戏特征，最重大的转变是赛道风格由过去的地下狂飙变为全封闭的专业赛道！在本作中，玩家将再也看不到开放型的赛道，岔路、警车、交通规则等干扰玩家的因素都将被完全排除，玩家要做的只是尽情享受生死时速所带来的快感。据官方资料显示，本作中的赛道绝大部分都是基于真实的地理状况进行设定的，EA为此做了大量的数据调查。因此，当玩家在游戏中驰骋时，会浏览到很多赛道旁独具特点的景色。



完全封闭的赛道



更为接近职业赛事的赛道

损伤判定系统——令人血脉贲张的关键因素

在《极品飞车》早期的作品中，警车的作用其实只是为了增加竞速时的刺激。不过令很多老玩家颇为遗憾的是，尽管在逃脱与追捕的过程中总免不了发生激烈的碰撞，但所有车辆的性能却不会发生任何变化，因此这也令玩家所追寻的刺激感大打折扣。而在本作中，玩家必须处处小心，不要让自己的车辆遭受撞击。因为如果车辆报废，不但会令你的比赛成绩一落千丈，维修费用也是一笔不小的开支！你千万不要以为本作中加入的损伤系统只是个小噱头，不会对比赛产生决定性的影响。事实上如果玩家在比赛中损伤过大的话，很有可能无法完成比赛。举例来说，比如轮胎脱落、车窗碎裂都会相应地影响到玩家的操作。而碰撞得越激烈，损伤也会越大；损伤越大，车辆的性能就会变得越差。当车辆损坏超过一定界限时，还可能直接报废造成被迫退出比赛的结果。



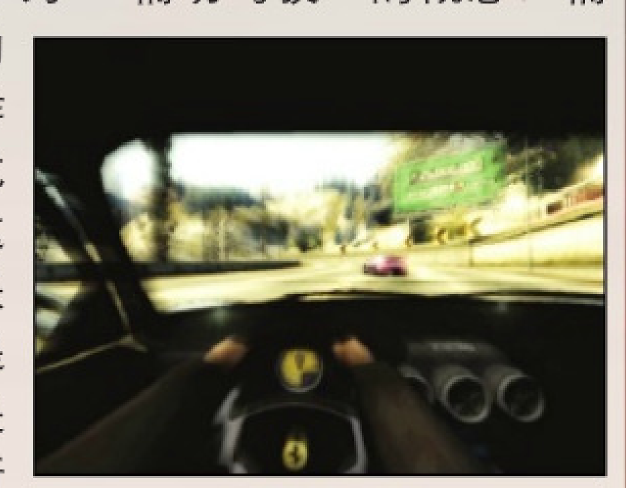
完好的车辆



打补丁的赛车……

4种游戏模式——规划明确的竞速体验

《专业赛道》中共有4种游戏模式，分别是：追逐赛、漂移赛、拉力赛与速度挑战赛。在每个模式中，玩家都会拥有一辆被调整到完全适合此种赛事的专用车辆。虽然EA没有向外界透露更多关于游戏模式的内容，但目前我们可以确定游戏中的追逐赛将会像以前的循环赛那样，玩家需要跑完规定的圈数，尽量争取好的名次。而漂移赛将与之前的作品有些差别。因为物理特性的加入，为了帮助玩家找到手感，EA还在游戏中加入了"辅助驾驶"的概念。辅助驾驶会帮助玩家调整车辆的细微操作，使复杂精密的操作简单化。本作中新加入的模式被称为"速度挑战赛"。在这个模式中，玩家要在一条很长的赛道上尽可能快地把速度提升到最大。这项赛事考验的是玩家对于起步抢车位时的判断力与操作熟练度。



瞬间将速度提升到最高！

影音效果——这才是真正的"极品"

本作在图像方面的确可以堪称完美。游戏中的车辆造型几乎是照片级的，绝对比先前的几款作品要好得多！每辆车都至少由15 000～20 000个多边形组成，因此它们看起来格外逼真。另外一个很明显的图像特征就是烟雾。从官方发布的宣传片来看，让人不禁赞叹这种拟真效果是怎么做出来的，尤其是车辆在做突然加速或漂移时轮胎与地面摩擦起的扬尘效果更让人感觉不可思议。另外，音乐在《极品飞车》系列中一直扮演着十分重要的角色。这次EA邀请到Junkie XL制作赛道音乐，而每个赛道的音乐风格都会根据其自身特色设置相应的曲目，如重金属、朋克、电子音乐等。



这种扬尘效果给人拉力赛的感觉

本作褪去了《地下狂飙》中对胜负的执著，摒弃了《热力追踪》中对逃脱的渴望，甚至连《生死卡本谷》中好不容易在玩家心里树立起来的"胜负生死一念间"的对抗意识也抛到了九霄云外……直到现在，我仍然不能理解EA此次大变革的真正意图。但笔者认为，《极品飞车》已经历了一个10代，在第二个10代的开始，一切都将发生翻天覆地的变化！



游戏封面

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 小黄豆

前言：本期作品多数平平，既无知名大作，也无令人印象深刻的小品游戏。《置换魔球》既属《平衡》后续作品，倒可以尝试一下。

苦涩之血
Vigil Blood Bitterness

冒险解谜
推荐度：70

这实在算得上是一款“另类之作”。游戏以黑与白为主色调，画面十分抽象，甚至让人看上去感觉有点刺眼。游戏剧情描述了主角被困在小行星一个古老文明的遗迹上，试图用自己的力量去揭开这古老遗迹神秘面纱的故事。要想解开重重谜团，首先要适应这个可怕的画面。



制作：Freegamer
发行：Meridian4
上市日期：2007年8月3日

速食英雄——爱与勇气大冒险（繁体中文版）

桌面益智
推荐度：85

史上最“好吃”的大富翁游戏现在登场。在游戏中，武器、道具、人物完全卡片化。像薯条大暴走化身战斗卡，香菇鸡汤化身补血卡……各种搞笑绝招将精彩上演。



制作：智冠科技
发行：智冠科技
上市日期：2007年8月18日

疯狂速克达
Scooter War3Z

竞速
推荐度：75

以往赛车类游戏多以豪华跑车、越野赛车为对象，而本作一改贯有的模式，为玩家提供了一场驾驶娇小的“速克达小绵羊”机车在街道上狂奔竞技的另类比赛。

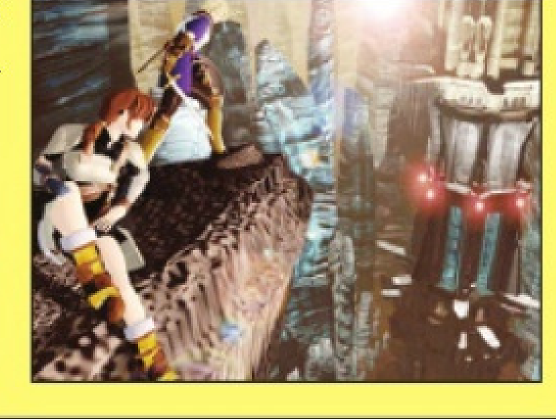


制作：Team6
发行：美思捷达/昌哲
上市日期：2007年8月19日

深入地心

动作角色扮演
推荐度：80

平静的荷罗斯小镇突然热闹了起来，各路英杰蜂拥而至，目标都是镇上古老的地下仓库。在朝地心深入的过程中玩家要经过地下仓库、洞窟、遗迹、封印之塔和魔界。随着探险的深入，隐藏在主人公身上的秘密也将被揭开。



制作：TGL
发行：TGL
上市日期：2007年7月29日

置换魔球
Switchball

竞速
推荐度：80

自从《平衡》发布以来，以控制滚动球体，挑战复杂关卡的游戏受到了大家的热烈欢迎。制作者放弃了原来的游戏引擎，采用了全新的Switchball引擎。新引擎的柔软和延展性，使得《置换魔球》的游戏性能更超越了之前的同类游戏。



制作：Atomic Elbow
发行：Sierra
上市日期：2007年8月19日

时尚小姐
Miss Popularity

模拟
推荐度：80

游戏中，玩家可以自定义人物的头发颜色、发型和服装等，甚至可以为了保持身材去跑步机上做做锻炼。当然，也可以到商店购买衣物或者最新的化妆品。



制作：Valusoft
发行：Valusoft
上市日期：2007年7月29日

星际之剑之血脉传承
Sword of The Stars Born of Blood

策略
推荐度：80

此次发行的《星际之剑之血脉传承》是《星际之剑》系列的最新资料片。本作中提供了新的武器、飞船以及新的故事章节，相信喜欢该系列的玩家不会错过。



制作：Kerberos Productions
发行：Lighthouse Interactive
上市日期：2007年8月9日

死亡暗礁
Dead Reefs

冒险解谜
推荐度：80

数百年前有一个被诅咒的英伦小岛，叫做死亡暗礁。游戏中，玩家将扮演一名叫Amideo Finvinero的侦探，深入小岛调查。玩家需要仔细寻找线索和证据，查明岛上居民神秘死亡的真相。



制作：Streko-Graphics,Inc.
发行：DreamCatcher Interactive,Inc.
上市日期：2007年7月27日



法宝传奇
《梦幻西游》第7部资料片详析

9月11日，随着《梦幻西游》第7部资料片《法宝传奇》的“外测”开放，150万“梦幻”玩家又要有新玩头了！显而易见，从新资料片的名称就可知道，其重头戏是围绕法宝系统展开的。法宝系统的出现，注定为目前的战斗格局注入新元素、增加战斗技巧性，并和可能推出的战斗中换阵玩法遥相呼应。

■广东 雪代缘

法宝的取得：任务与深加工

法宝的获得有两个途径：通过任务直接获得或通过锻造技能合成。显然，任务直接获得的法宝功能相对较弱，适合低等级玩家或合成高级法宝之用；通过收集材料进行锻造或合成获得的法宝则功能强大。可见，低级法宝虽用处不大，但也应存起来以供“炮制”更高级的法宝。另外，合成法宝一定需要道具。最有可能的道具就是青龙、白虎等强化武器的石头，估计届时打造用的灵气石价格将会反弹。


▲ 新地图蓬莱仙境的线稿

法宝的功能：战斗的有益辅助

法宝按其功能划分，可分为5类：

攻击： 细分有物理、魔法等，如番天印、火龙镖、斩仙飞刀；

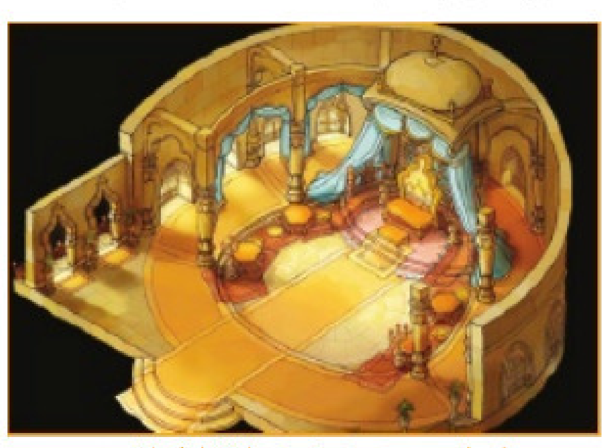
防御： 如金甲仙衣、苍白纸人；

辅助： 如捆仙索、遁龙桩、太极图；

诅咒： 如七箭钉头书；

恢复： 如七宝葫芦、翡翠净瓶。

由此可见，游戏中的法宝大部分都是用于战斗的，其中光攻击这一项就有物理、魔法、无属性攻击3种，大大丰富了攻击方式。法宝的出现，无疑为今后的PK以及组队、单人任务提供了更多更便捷的组合方式。


▲ 资料片场景原画——皇宫

▼ 法宝原画稿——龙龟


梦幻西游	●制作：网易　●运营：网易 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://xyq.163.com

法宝系统对各领域的影响

师门任务。 师门任务首当其冲，法宝的出现为封系及固定伤害带来了福音。你完全可以依靠法宝的能力，配合“宝宝”的攻击，顺利地完成比较刁钻的师门收复任务。如，师门收复任务，玩家通常掌握不好所收复怪物的HP损耗，但配合法宝中的诅咒，利用其持续伤害怪物，再以洞冥草查看怪物的气血，从而一次性收复怪物，不用再在整块地图上疲于奔命。

剧情任务。 剧情任务是玩家在后期迅速升级的途径之一，法宝的出现将打破恢复和攻击型门派组合“杀”剧情任务局面。因为恢复系法宝可以弥补攻击型门派的不足，使自己完全可以单独承接高级剧情任务，达到攻击恢复两不误的效果。可以说，法宝的推出，大大简化了剧情任务的战斗时间和难度。

PK。 《梦幻西游》中的PK一直是玩家津津乐道的话题，12门派的平衡性使PK的技巧多样化，而法宝的加入，则会让PK更为复杂化。服战发展至今，主流的队伍一般有3种：多封队、暴力队、瓶子流（高恢复队）。这些队伍的弱点各种法宝恰好可予以弥补。我们逐个来分析。

多封队： 在以召唤兽伤害为第一伤害输出点、人物固定伤害为第二伤害输出点时，可以法宝伤害为第三输出点，直接弥补了多封队伍控制有余、伤害不足的遗憾。

暴力队： 暴力队耐力不足，而辅助、诅咒、恢复类法宝可以很好地弥补这些缺点，使暴力队同样可以打得起持久战。

瓶子流： 瓶子流略像多封队，但这样的队伍长于打防守反击，缺点是攻击输出不足。因此，法宝的弥补作用是显而易见的。

由此可见，高等级法宝必将成为继高品酒、高品药之后另一PK的重要道具。

法宝使用的两大方向

总结一下，法宝的使用思路有两大方向：

追求平衡。 既然法宝可以弥补个人或门派的不足，同理，法宝也可弥补现在群P中队伍、门派搭配不合理的地方，毕竟没有个人或队伍是极度完善的。

强者恒强。 上面谈的都是利用法宝去弥补个人、队伍或门派的不足，很显然，还有一种思路就是反其道而行之，利用法宝使你的强势技能更为强势，也就是所谓的强强联合。例如，暴力队伍选择攻击法宝，恢复队伍选择恢复型法宝，多封队伍选择诅咒或辅助法宝，使本身的优势更为扩大化。当然，这样做的结果还要在实战中去检验，我们在游戏中见吧！

因游戏而结缘
《生肖传说》前瞻

凭借《魔界》在业界占有一席之地的金酷软件，目前正在以十二生肖为背景，融合了中国古代传说和民间风俗等元素，制作一款风格清新的网络游戏——《生肖传说》。这款2D网游，采用了回合制的战斗方式，而卡通化的美术处理也预示着，它提倡在搞笑、可爱的氛围中让玩家畅快地结交朋友。

■陕西 沉默是金

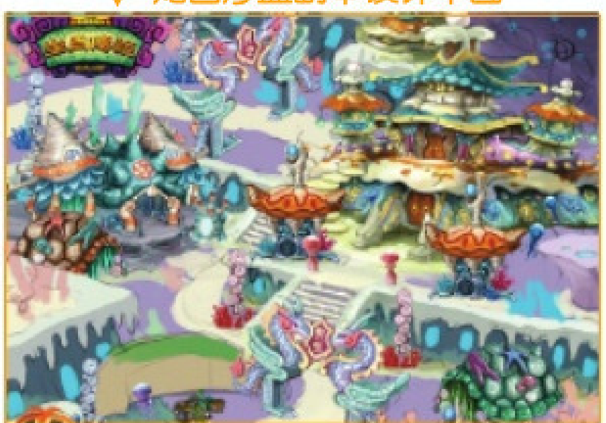
故事：十二生灵、十二生肖

在很久很久以前，历经千年的封印保佑着人间的平安，长久的和平让仙人们渐渐忘记了多年之前的惨烈大战。可是，1000年很快就过去了，封印着魔物的地碑“生灭劫难”已近，预示着曾在商末大战中由姜尚封印的十二地支生魔将再现人间，一场人间浩劫即将降临。人们从姜尚缥缈的预言中揣测出端倪，发现唯一的对策就是从天下生灵中，挑选出十二生灵化解这场劫难。

《生肖传说》是国内首款以生肖为题材的网络游戏，同时融入了命运系统。游戏中每个人都有生肖，通过生肖的不同揭示玩家的不同命运，包含财运走势、爱情婚姻等。此外，还将自商周以来的历史名人、神仙人物引入游戏，形成了庞大的神仙系统。


▲ 场景是精细的2D风格


▼ 龙宫沙盘副本设计草图



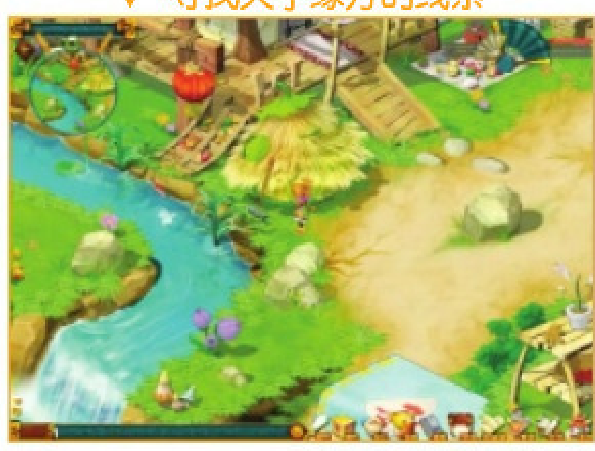
缘分：生肖和星座结合的速配

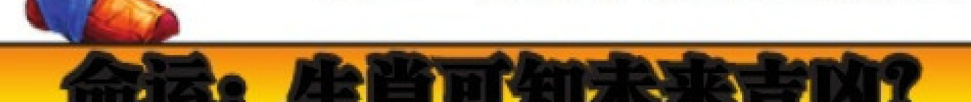
缘，妙不可言。想在游戏中寻找你的另一半么？通过生肖与星座相结合的速配，能够让人们找到方向；通过二者之间的神秘联系，找到与自己生肖和星座最合适的对象。

在《生肖传说》中，就有许多这样既神秘、又有趣的缘分预言，如“今天在村外树下遇到的个性和星座为某某的女子，将会是你命运的另一半”，或是“在挑战某某Boss时，遇到的个性和星座为某某的女子，将会是你命运的另一半。”

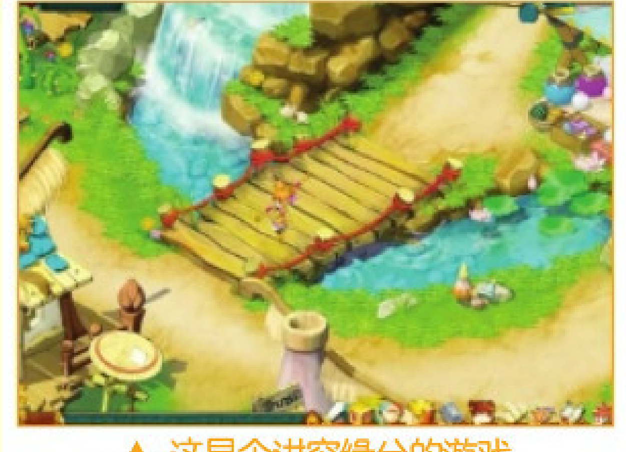
诸如此类的奇妙预言在生肖世界中将成为稀松平常的现象。游戏设计者的目的，就是让你在不经意间，通过这些速配线索找到各位玩家梦想中的未来缘分。

▼ 寻找关于缘分的线索





命运：生肖可知未来吉凶?


▲ 这是个讲究缘分的游戏


▼ “生肖兔”手里好大的锤子



在古代，西方国家的人们习惯于从星象中参悟未来命运，许多杰出的天文学家同时也具有“占星者”的身份。在《生肖传说》中，星座、属相将与生肖、生日等要素相联系，小小地“预测”一把吉凶。玩家每天可通过一些小游戏来“占卜”自己当天的“命运”，结合生肖与星座的周期法则，也测试自己每月的“运程”，让玩家获知当前的整体“运势”。什么金钱运、恋爱运、健康运、幸运数字、幸运颜色，都能通过简单测试“得知”。玩家每天都能接受“星肖专家”的指导，从而探知神秘的生肖与星座的世界。

当然，游戏毕竟是游戏，就像流行的通过星座、血型推知“命运”一样，大家在其中高兴一下就可以了，要是当真的话……那笔者也真是无话可说啦！

玩法：可完美击杀的回合制战斗


▲ 战斗是回合制的


▼ 炫目的大绝技



通常，很多人都可以战胜强大的对手，但英雄能以华丽的表演为一次战斗划上句号，江湖小虾米就很难说了。《生肖传说》引入了Boss的完美击杀系统，激励你成为英雄。在游戏中，一些有Boss战的任务在完成时会给出Boss战评价——S、A、B、C、D共5种。这些评价并不是那么容易就能得到的。根据正常的等级和战法，也许你只能获得C级评价；如果想要获得A级或更高评价，就必须尝试过挑战比自己高出多级的Boss，或以最少的组队人数去挑战牛魔王。S级评价将使你获得丰厚的特殊奖励，同时，你的每一次S级评价都会出现在游戏内的排行榜上，尽显英雄本色。P

生肖传说
●制作：金酷软件 ●运营：鸿利数码
●游戏状态：未知
●官方网站：http://www.12ha.com



《新蜀山剑侠Online》新手必备物品指南

“蜀山”是在旧派武侠小说中经常提及的神秘武林世界，徐克导演曾两拍电影《蜀山传》。无论新老版本，都以神话般的笔调描述了一段虚无缥缈的仙魔大战。现在，你也有机会随着《新蜀山剑侠Online》去“蜀山”世界里冒险了。各位初来乍到的蜀山小仙，你们准备好了吗？

■北京 半边云

第一必备物品：魂体分离珠

刚进游戏，最实用的物品是魂体分离珠。它可在你没时间游戏时自动为你打怪、打材料。

要想得到它其实也容易，只要与蒙馆的“长孙道长”对话即可。但你也不用感谢这位老道长，其实魂体分离珠是某位剑仙派神奇飞牛在给你送神仙学院通知书时顺便带过来的。如果你错过了长孙道长，可直接到乌鸦嘴村村口去找神奇飞牛，痛扁一顿这个把你撞下梯子的家伙，就能得到宝贝了！

第二必备物品：法宝

从蒙馆出来后，你会在乌鸦嘴广场碰上一帮来此抢劫的无赖僧侣。偏偏在你这一代剑仙出世时做坏事，怎么能饶了他们？不过打抱不平是很危险的，毕竟人家有法宝相助。好在吉人自有天相，危机时刻一个醉鬼帮你撂倒了那帮僧侣，并且还大方地赠你一件法宝。看看那醉鬼身后的一大群法宝，真让人以为他是个法宝贩子……赶快挑选一只你喜欢的吧！

法宝是你最忠诚的游戏伙伴，战斗中它不仅可帮你御敌，还可保护你不被怪物攻击——当然这会消耗法宝的灵气值，还是慎用为妙。

真正的蜀山剑侠：环珠楼主

还珠楼主原名李善基，1902年生，是旧派武侠小说的代表人物之一，与平江不肖生（主要作品《江湖奇侠传》）和王度庐（最知名的作品为《卧虎藏龙》）等齐名，也是当时的北派武侠四大家之一。环珠楼主是四川人，从小随父亲宦游，曾三上峨眉、四上青城，大好河山给他留下了深刻印象。1930年前后，天津的《天风报》缺少一武侠长篇，他在鼓动下以《蜀山剑侠传》为篇名写起了连载，还珠楼主的名头也开始响了起来，到1961年去世，共写成武侠小说37种。其代表作《蜀山剑侠传》气势磅礴，上天入地、包罗万象，奇中见奇、险中见险，洋洋四百多万字，描述了一个神、鬼、人共存的奇妙世界。全书充满了丰富的想象力，现有的任何一部武侠小说，被认为没有一部如此天马行空。《蜀山剑侠传》在1983年和2001年两度被徐克导演搬上银幕，而网络游戏《新蜀山剑侠Online》的开发也得到了还珠楼主后人的授权。



▲ 电影《蜀山》的海报

第三必备物品：新手猎刀/新手十字镐

你虽是初入江湖，但由于被某位很有来头的剑仙看上了，所以身上终究有那么点仙气，因此你也能看见一些平常人看不到的东西，比如在蒙馆门口的“土地公”。跟他对话后，他会告诉你一些故事背景，并把“乌鸦嘴广场”加入你的传送地点中，以后使用回城卷轴时就能看到这里了。跟土地公旁边的“蜀山达人”对话，可接到开通地图的任务。因为你刚才就跟土地公沟通好了关系，开通地图的事自然也办完了，所以直接领取奖品吧！新手猎刀或新手十字镐，每种可以拿走两把。为什么给两把？你不会忘记法宝也会使用武器吧……领取物品后，你就可以去牧场或矿场打材料了，因为只有装备了专用武器才能在那些地方获得物品。


▲ 土地公看在初来乍到的份上，会告诉你一些有用的事

▼ 知味楼掌柜狗眼看人，穷书生杨穆悻悻而去



第四必备物品：行商许可证

很快，你就在牧场或矿场打了好多材料，通过生活技能加工好之后，自己根本用不完。同时，你和法宝打到的大量宝袋、物品也没有太大用途。此时，把多余材料出售换钱是个好主意。但在这个剑仙横行的时代，开个铺子竟然需要营业执照！抱怨几句之后，还是老老实实去办证吧！据说知味楼的老板可以办理执照，可这家伙尖酸刻薄，不太容易应付，还要想想其他办法。

在乌鸦嘴广场你可以找到一名叫“杨穆”的穷酸书生，他看上了知味楼掌柜的女儿“兰花”，并想托你代送情书。你偷偷将情书交给兰花，她会让你通知杨穆，去老地方相会。两人见面后，一同去找知味楼掌柜提亲事。谁知杨穆被掌柜骂得个狗血淋头，但恰在此时却有人来通知杨穆金榜题名，兰花她爸立即眉开眼笑，许了这门亲事。就这样，托你牵线说媒的知味楼掌柜欠了你一个人情，所以帮你弄个行商许可证也就不在话下了。许可证使用范围仅限于城镇中。但不管怎样，“营业执照”到手，就赶快收拾你的店铺准备开张吧！P



新蜀山剑侠Online ●制作：中华网龙 ●运营：中广网 ●游戏状态：8月25日内测 ●官方网站：http://zu.catv.net

由天联世纪提供技术支持的网络游戏《拍拍部落》（即Fanta Tennis）终于迎来了国服封测，忙不迭要挥拍上阵的新手们，你们是否做好了准备呢？其实，在竞技模式中，上手最重要的3点基本功就是站位、攻击和方向感。下面，笔者将一一介绍。



"菜鸟"先飞
《拍拍部落》新手基本功指南

■福建 云淡风静

站位判定：拒绝"天外飞仙"

新人对站位位置的判定，主要目的只有简单的一条：尽量不要让自己使出"天外飞仙"的"绝技"。因为在比赛中，玩家和球的距离大约为两个身位，按A或D键接球时，系统会自动判定玩家是否"勉强能接到球"。如果判定为是，系统会自动使出飞身救球绝招。这一招是很帅，又是前滚翻又是凌空接球的，但结果呢？勉强接过去的球要是被对手接回来，而且恰恰回在方才你接球的反方向，那么恭喜你，可以享受必杀救球的快感了！但如果你没有绝对防御的必杀技，那么多半就只能等着输球了。

总之，各位新人玩两次救球不要紧，新鲜劲过了还是要站稳了回球，尽量提前预判球的落点，那样你的表现会成熟得多。一句话，从我做起，拒绝"天外飞仙"！


▲ 如果你不能快速到位，系统往往会自动使出飞身救球动作。很显然，这种接球方式的缺点是下一个回球更难接到

▼ 做好预判，提前赶到落点附近，不但可稳稳地接到来球，而且可使出大力回球效果，这倒很像现实中的比赛



攻防之间：人为决定命运



▲ 双打比赛，你会省心一点，但要注意你和宠物的结合部以及后场的空当

▼ 遇到对手的道具攻击就要看你的反应了，这往往和球技高低无关



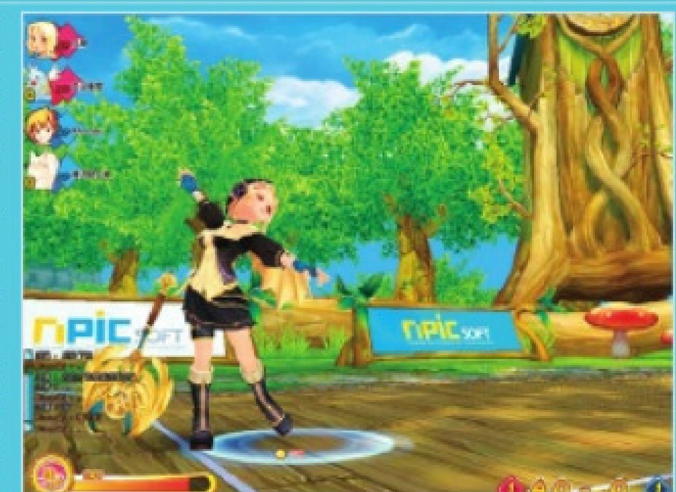
不管是攻击还是防守，玩家用到的操作键都很简单，一般只用到A、S和空格键。

A和S键击球的区别很明显。A键专门用来打吊球，而后者就是单纯的击球。和现实中一样，吊球容易出现破绽。因为只要打出吊球，系统就会预先给对手提供落点。只要他在球落下时站到点上，那么随便按什么键打出的都是强力攻击，一旦形成扣杀，你也就没有什么挽回的可能了。击球的缺点是过于直接，容易被截击（游戏中，一般都是网前将球打回），也容易被看出球的飞行轨迹，让对手有时间打出蓄力球（预判球的落点后提前按下攻击键，角色就会自己蓄力在球过来时自动攻击。这样的攻击，球速和威力都比普通击球强）。

这两种攻击方式各有缺陷也各有所长，关键看你如何能够运用得当——本来嘛，对手的高招你也可以学会！

不管怎么样，打斜线都是对的！

对新手来说，攻击方向的选择完全可以列为最重要的技巧，因为方向的应用不仅表现在跑动上，更重要的是与攻击相结合。在A和S键的攻击中，配合方向键，至少会产生8种不同的基本攻击效果——这远非击球方向不同那么简单！



▲ 40：0，拿下这一局希望很大！

在新手区的教学中，系统会教你一些十字方向键的回球组合，但实际上，斜方向键的使用更为频繁。在网球、乒乓球等类似的球类比赛中，打斜线是很基本的思路，而斜线球也是《拍拍部落》中最基本的攻击方式。对新人来讲，稳妥的比赛风格是很重要的。有的玩家喜欢上网截击和扣杀，总想赌一把，顺便快速结束一个球的争夺。但和现实中一样，这种无故冒险的举动多半会露出较大的破绽，你身后的一片开阔可以任由对手来做文章。

因此，不考虑道具战和双打的情况，你应该耐心地在后场和对手周旋。因为他的大部分回球也是比较正常的斜线球，即使他想打小斜线也不是每次都能成功的。


▲ 出其不意的斜线球最致命

▼ 胜利了！赛后有详细的技术统计

拍拍部落
- ●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件
- ●游戏状态：8月25日封测
- ●官方网站：http://www.paipaijoy.com



《卓越之剑》家族战队职业搭配浅谈

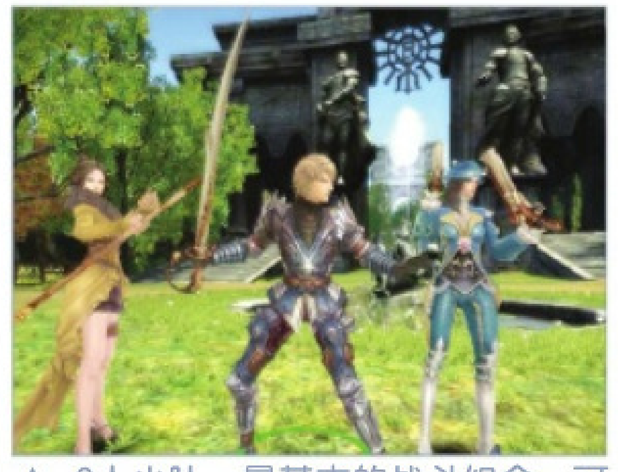
来自韩国的优雅网络游戏《卓越之剑》（以下简称为GE）离我们越来越近了。这款游戏之所以在韩国等国家和地区取得好的运营成绩，主要原因还是在于本身制作精良。其中最具代表性的“多角色操控系统”（MMC），不仅是这款游戏的独创，也将在很长一段时间内切实地影响到各位玩家的游戏生活。

■上海 狮子

重中之重：MMC系统的诞生

由于网络游戏的特殊性，直到今天绝大多数网游中，一名玩家还是只能同时操纵一名游戏人物进行游戏。GE的根本性改观就在这里：玩家可创建多个角色，并从中选择最多3人来组成小队进行游戏。玩家可对其中任何一人进行具体操控，如移动、交谈、拾取等，其他人物则会自动跟随行动。

在战斗中，MMC为玩家提供了诸多辅助操作方式。如，玩家在战斗中，可随时更改操作对象，在多个角色间进行切换。玩家还可把拾取战斗物品、自动治疗等操作交给电脑角色，他们能更快更好地完成任务。玩家甚至可控制战斗小队进行区域间的自动巡航战斗，即从区域A到B，只要玩家下达了命令，战斗小队就会自动前进并消灭沿途敌人。这种轻松的操作是制作人金学圭当初设计这套系统的初衷。

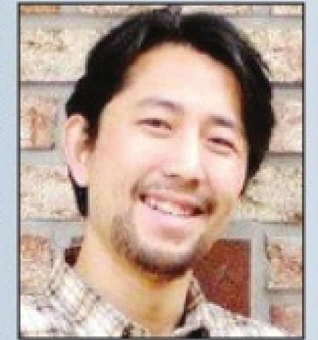


▲ 3人小队，最基本的战斗组合，可自动进行区域间巡航战斗

▼ 某些操作让电脑去做效果可能更好，如自动治疗等



回顾与展望：金学圭谈《卓越之剑》



金学圭是韩国知名游戏制作人，1992年考入西江大学数学系，1998年退学并创立Gravity，2002年推出了大获成功的网络游戏《仙境传说》（RO）。后创立IMC Games，并主导了GE的开发。

关于GE的欧洲背景：我本人非常喜欢欧洲，当我第一次去欧洲参加ECTS展会时，就被漂亮的建筑和风景迷住了，我对自己说：“我要把它带到游戏中。”

关于MMC的设计初衷：玩家在RO中普遍喜欢双开。这要求他们有配置较好的电脑并熟练地同时操作两个人物，这都不是很轻松的事。因此，设计一个可让玩家同时操纵多个游戏人物的系统是必要的。GE是第一个运用这一操作方式的网络游戏。

关于“迟到”的简体中文版：我们为GE准备了很长时间，期间在海外服务器看到了许多热爱GE的中国玩家。我希望把GE做成可以最大程度满足中国玩家的游戏，并坚信中国玩家一定值得我这样努力去做！这就是答案。

三类职业，了解自己的战斗定位

GE中目前的五大职业大致可分成3类：一种是“人盾”，也就是俗称的“坦克”，主要由战士来担任。因为他们拥有最强的防御能力，有一系列强大的技能能牢牢吸引敌人的火力。第二种是辅助类职业，主要的工作是进行治疗、复活、提供Buff等。道具师和巫师都能发挥这样的作用，但是他们的侧重有所不同：道具师是纯粹的辅助职业，主要工作是应用多种道具来帮助队友进行战斗；而巫师有一定的战斗能力，同时也可为队友提供Buff。最后一类是伤害输出职业，他们的主要工作就是用强大的火力最大程度地伤害敌人。这种类型的典型代表就是元素师与火枪手。元素师利用魔法力量进行战斗，擅长同时攻击多个敌人；火枪手则利用火枪射击，有最远程的攻击能力。三大类职业各有短长，必须进行配合，才能发挥出强大的战斗力。玩家该如何选择小队中的成员，搭配职业，以组建最强战斗小队，这正是GE的游戏乐趣之一。

搭配职业，组建传统型战斗团队

GE中的职业不算很多，但由于每种职业都有多重的发展方向，因此具体到职业搭配，还是有很多种变化。下面，笔者先为大家介绍最主流也是最保守的职业搭配方式，希望给大家一些启发。

所谓传统型战斗团队，就是指在三大类职业中分别选择一个组成团队。如，一名战士加上一名负责治疗的道具师或巫师，再配合一名攻击力强大的元素师或火枪手。在初入游戏的阶段，相信这种职业搭配方式会成为不少玩家的选择，而它也的确具有一定优势。这一组合本身有非常强的战场生存能力，如在一战士、一元素师和一道具师的搭配中，战士可利用强大的防御能力吸引敌人火力，让自己的队友处于相对安全的状况下。此时，就可以充分发挥元素师攻击力强及道具师擅长治疗的特点，做到既可狠狠打击敌人，又能及时救治队友的目的，整个小组很难被消灭。这也是传统型职业搭配的最大特点：不过不失，适合那些性格稳重的玩家。P



▲ 看我们的极品装备！



▼ 法系职业的华丽技能



卓越之剑
●制作：IMC Games ●运营：第九城市
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://ge.the9.com

金山2007年度的重点网游《春秋Q传》终于在8月17日开始"终极内测"，离正式商业化运营不远了。对这款国产游戏中的"跳票大王"，许多玩家期待已久，怎奈测试名额有限，不得其门而入。而另外一些玩家则在游戏中过起了安稳日子，每天跑任务、赚外快，研究一下新功能……

■北京 掉线王



元神与家族
《春秋Q传》内测版更新详解

看不到的"伙伴"：元神解析篇

大家都知道，在"烽火耀成周"开放之后，元神、家族、任务、生活四大功能都较之前版本有了很大变化，值得重新认识。元神是《春秋Q传》中一个很特别的设计，它是一种具有属性和技能的"物品"，具有"宠物养成"的特性，可从怪物身上提炼获得。《春秋Q传》中的元神采用卡片式设计，当玩家使用元神后即可获得元神附体的效果，并由此获得能力的提升或外形的改变——究竟是什么效果，那得看你使用的是拥有何种属性的元神了。


▲ 春秋时期的场景焕然一新


▼ 华丽的魔法效果

属性提升：元神的第一重要性

游戏中的元神共有8种类型，对应《春秋Q传》中的每一种职业。它们拥有的能力自然均不相同，而涉及到提升角色能力属性的共有11种，分别是：近战攻击、物理命中、物理闪避、物理防御、法术攻击、法术命中、法术防御、法术闪避、远程攻击、合成生命和合成法力。元神对属性的提升立竿见影，按照经验，高级元神提升的属性大约是玩家自身级别所能提升属性的1/3——由此，你可以想象属性相差1/3的两个角色在能力上的天壤之别。

元神养成：不择手段求变异

要特别指出的是，玩家可通过"喂养"提升元神的品质和属性，同时也可能激活元神的变异属性——有变异属性的元神自然就更有可能获得较高的资质和能力啦！用元神变异石来触发元神变异（一个元神最多可变异4次），激活后元神会显示此次的变异属性。如果你觉得不合适，可在成周韩蒙处花点钱洗掉这次变异。

养成应该说是元神最具可玩性的特点。每个元神上都有数量不等的插槽，玩家可由此培养多样化的元神。游戏对玩家可携带元神的数量并没有规定，这意味着你可以同时带一大堆元神卡片出门打怪，就看你在不同的场合是否能找到合适的元神完成合体了。

技能提升：领悟到的新能力

每个元神在生成时都会随机带有元神技能，其数量和类型则各不相同，玩家可根据自身职业的需求挑选具有合适技能的元神来养成。元神技能共分3个等级，与元神阶级相对应，即初阶元神只拥有一阶技能，中阶元神可拥有二阶技能，高阶元神则拥有三阶技能。因此，若想拥有强力的元神技能，玩家还需努力获得更高等级的元神。好在每个元神都会对应一本元神领悟技能书，玩家可通过挖宝、爆破、开箱等操作从怪物身上获得，使用后就有一定几率领悟出元神所带的领悟技能。如果失败了，领悟书则就此消失。

获得技能后，你可以用元神技能卡给自己当前合体的元神"镶嵌"技能。不过不幸的是，镶嵌有一定几率不成功，即便成功后也会随机替换掉一个已有技能。当然，玩家也可在珍宝阁中购买技能绑定卡绑定想要替换的技能，这时使用元神技能卡，有一定几率替换掉想要替换的技能（注意只是"有一定几率"，有钱也不一定能让鬼推磨呀）。元神附带技能对高等级玩家非常重要，除了带来属性上的提升（提高防御、生命、伤害），还能够弥补玩家职业的缺陷——这就不只是让强者更强那么简单了。


▲ 元神系统属性界面


▼ 令人垂涎的元神技能

走出元神培养的误区

误区一：属性高低。很多人认为同级别元神里绿属性的资质比蓝属性的高，但以笔者的经验，有些绿属性元神要远比蓝属性的资质低。因此，还要具体问题具体对待，不能武断行事。

误区二：领悟能力。技能多少没太大关系，但领悟的技能一定要多而实用——不要为一个普通技能为难，一个领悟出的高级技能远比一些鸡肋技能要实用。

误区三：变异时机。对一个极品元神，是得到之后立刻提升它的品质和变异，还是先去升级呢？众所周知，元神每升一级提升的属性决定资质，因此在它级别较低时就选择变异提升品质，然后去升级，比反过来做效果要好得多，既实惠，变异为高资质的几率也高。

奉献与索取：家族建设篇

《春秋Q传》里的家族设计已经较为完善，玩家可以在其中交友，一起为家族的发展做出贡献，家族也会为玩家带来利益和特别的玩法。虽然它类似于其他网游中的帮派、公会，但又有自己特殊的结构体系。



▲ 建立家族，就可以招兵买马，开创一番事业了

▼ 刚成立的家族要时刻面临解散的危险，压力很大

创建伊始：解散的利剑高悬

在这里给有志于在公测之后成“家”立业的玩家重申一下家族的大致结构。

3名或3名以上志同道合的伙伴，组队至游戏内任一国家都城的国王处，由队长与国王对话，即可创建家族，队长即为家族族长（组队成员等级需要40级以上，且均未拥有家族）。创建成功后，所建家族隶属于该国王所对应的国家（所以大家也别随便找个国王就建了）。

初始家族会获得40万家族资金，家族成员每人获得500点家族贡献值。家族建立7天后进入维护期，每天都会消耗500点的兴旺值。若兴旺值持续7天为0，家族就会解散；家族人数降为1时，家族将进入危险期，若不能在3天内增加人数，家族也会解散；倘若族长30天不上线，家族将会被强制解散……

总之还是那句话：创业容易守业难。要维持这个家族的运转，少不了大家每天来辛苦地“上班”。



▲ 家族的管理界面，项目还不少呢



▼ 创业容易守业难，谨防有人白混饭！



天下霸图：家族的长远目标

一个强盛的家族要在群雄之中脱颖而出绝非易事，当务之急还是权力下放、人尽其责。一般来说，家族的族长都会安排家族官员一起管理家族。《春秋Q传》中的家族职位分为4档，默认为族长、长老、护法和平民（族长可以个性化命名头衔，使你的家族更有个性）。家族职位中的前3档属于官员，拥有一定的管理权力。当家族人数达到一定数量且资金充足的情况下，族长或拥有权限的官员可提升家族的等级。等级提升后，可招募更多的成员，但每日的家族资金消耗也会相应增加，需要处理好其中的关系。



▲ 任务奖励的神兵利器

▼ 眼花缭乱的坐骑



关于家族设计的建议

关于《春秋Q传》中的家族设计，一直以来都有玩家在提意见。笔者作为一个家族的族长，也的确体会到家族设计中的一点小问题。如有的玩家加入家族只为“扔腰牌”，而将他们开除却要耗费不少的家族资金和贡献值。这虽然是个保护新人的举措，不过客观上也让许多真心为了家族发展的高层人员十分苦恼。

好在，目前的家族设计还有进一步调整的空间，希望在今后的内容更新重这一部分可以更加完善。

家族功能：独有的活动、任务

上面已经提到，加入家族的玩家可体验到很多有趣的玩法，目前主要包括：

腰牌奖励：40级以下的玩家可以找家族事务官交易，用腰牌兑换丰厚的奖励经验值和家族贡献值。

家族雇工：家族成员可消耗一定的家族贡献值和金钱，在家族雇工市场雇用NPC生产生活材料——适合那些有钱的懒人。

家族任务：家族成员可接到的家族任务包括：家族斥候任务、纳贡任务、酒楼打工任务等——没有家族就是受“歧视”啊！

家族活动：周王宝藏、镇国之战、试炼堂、上古遗迹等活动都是吸引玩家加入家族的资本。如果家族的管理人员能够合理利用和安排这些活动，无疑可以让家族逐渐兴旺起来。



▲ 打工维持家族发展

▼ 家族一起杀Boss，其乐无穷



“历经3年研发、前后两年测试、累计9次跳票”，这是金山对《春秋Q传》这款游戏的评价。它还有一个称呼，就是“跳票王”。即使是金山自己，也毫不回避这个称呼，而且似乎颇为跳票感到自豪。

回顾一下历史，从2005年《幻想春秋》公布开始，金山的目标就是“占领国产Q版网游市场”。在游戏历次修改之后，在雷军“‘春秋’必须成功”的口号之下，应该说《春秋Q传》已经没有再跳票的可能了。虽然如今卡通类游戏市场的格局已经和3年前大不相同，“免费游戏”和休闲游戏滚滚而来，但随着大规模测试的开始，一直坚持到现在的《春秋Q传》应该会在当前游戏市场上占有一席之地。而《春秋Q传》的公测，或许是一个信号，标志着沉寂一年的金山，要重新在网络游戏领域施展拳脚了。P

春秋Q传

●制作：成都金山　●运营：金山
●游戏状态：9月20日公测
●官方网站：http://cq.xoyo.com

如果你已经在《光线飞车》（以下简称RC）中适应了严酷的任务考验，磨练了自己的车技，那么何不去"城市竞速"模式中一展身手呢？竞速模式中不但可以个人对决，还可进行10人团体赛。如此火爆的场面，不练两手看家本领怎么能应付得来？



《光线飞车》城市竞速模式心得

■安徽 牙牙

新丁驾到：熟悉竞速模式

《光线飞车》中的纯竞速模式，需要玩家通过各村落中所标志的紫红色区域进入。当然，也可以直接点击游戏界面上的选项进入比赛房间。在竞速模式的界面，你可以随时通过窗口模式观察房间内玩家的情况。

比赛规则是这样的：第一场比赛由创建房间的玩家做房主，他有权利管理房间内的其他玩家。一轮比赛结束后，获得第一名的玩家将成为新房主。此时可控制比赛的开始时间。比赛开始后，所有房间内的玩家被随机传送到赛道的起点。经过10秒钟倒计时后，比赛正式开始。比赛用的赛道会在首尔城市地图中随机选择。与其他模式不同的是，在赛道的每个转弯点，系统都会贴心地提示玩家转弯的方向。当第一名抵达终点后，10秒钟内未能到终点的玩家就会被判定为失败，从而失去争夺名次的权利。理所当然，冠军玩家获得的经验值与金钱的奖励是很优厚的。



▲ 大家应该先熟悉首尔地图



▼ 比赛之前的等待

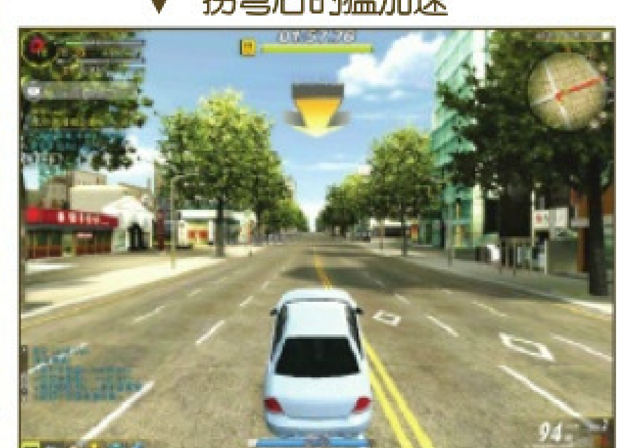
逆境求生：弯道弹射加速

除了起步与压车以外，我们还应考虑道路上与我们逆行的NPC车辆。在不是下坡道和自己车辆未处于极速状态的情况下，请各位不要随意飞越公交车，否则那是100%会被撞下来的。如果你已经被对手压住无法超越，要耐心地跟随而不要随意跳越稍长的车辆，以等待前方车辆犯错。当然，紧紧跟随也不是最好的办法，高手往往犯错的机会比你更少。但你并非没有逆转的机会。和现实中一样，弯道是超车的最好时机。在游戏中，如果过弯时能合理使用技术，可以大大提高比赛成绩。在入弯时，你应当尽量使用漂移键，将车速控制在50迈以下。此时车辆会自动减至2档以下，这时再用猛加速将车速迅速提高到理想的速度，也就是所谓的"弹射过弯"。这个技术的重点是入弯要准确，甩尾后车速不能降低为0。笔者曾经用此方法开20级的车战胜过50级的车辆，是非常不错的过弯办法，而且这样过弯也更加安全。

比赛要点：起步与压车的技术



▲ 公交车应尽量闪避开来



▼ 拐弯后的猛加速

因为比赛采用城市赛道，因此RC的竞速模式有些特殊。首先，赛道上不光有参加比赛的玩家，还有道路上正常行驶的NPC车辆——没有人为你封锁道路、开辟专线。其次，因为赛道是随机安排的，所以要求玩家要对整个城市的道路都非常熟悉。

在10秒钟倒计时期间，玩家应该使用Tab键快速浏览地图上的路线，对全程有个初步的了解，然后应对赛道中是否存在窄道心里有数。准备起步时有个小窍门：在倒计时到1时，你应该抢先使用连按上方向键的猛加速技能抢先冲出起跑线。因为起跑后是否领跑是非常重要的，尤其是在自己的车辆等级不如别人的情况下，领先压制住对手非常有必要。猛加速起跑后，应立刻使用推进器甩开身后对手，然后就涉及到压车的技术了。游戏中我们可通过小地图看清对手与自己车辆的位置，这里不考虑玩家自己开好车的情况，只考虑如何利用技术压住比自己性能好的车辆。首先是利用窄道，这时我们可以合理地也相对容易地挡住后面的车辆，同时将道路上的SP点全部吃掉。如果留给后方的车辆吃了，后果不堪设想。总之，合理的压车是玩家首先要学会的技术。

破釜沉舟：临近终点的搏命之举

当接近终点时，如果前方车辆始终压住你半个车身，而后方又没有大批车辆跟随时，我们也可以使用破釜沉舟的方法，那就是从侧后方撞击前方的车辆。因为你不撞，他一定会获得冠军，而撞过之后结果就未必了。不过这一招十分考验你的人品，觉悟高的玩家需要谨慎出手。

《光线飞车》的竞速比赛因为其赛道鲜明的特点而变得刺激异常，笔者时常在逆行的赛道上穿行。事实上，也只有在游戏中你才能如此地放肆！



▲ 落后的时候超车很难

光线飞车
●制作：J2M ●运营：久游网
●游戏状态：8月30日内测
●官方网站：http://rc.9you.com



《封印传说》新手练级要点

《封印传说》的内测可以说为玩家敞开了一个全新的幻想世界。在感叹游戏画面出众的同时，你是否已经开始试着培养自己的召唤兽或是组队进行任务了呢？如果你已经开始了漫长的练级路，那么希望这篇简单的新手要点攻略能让你在“菜鸟”阶段少走一些弯路。

■陕西 尘埃落定

千挑万选，哪个职业是你最爱？


▲ 人族战士，一手握刀、一手持盾，是战斗的主力

▼ 神族修心仙，是专业的辅助者，技能很多


《封印传说》中三大种族的初始人物分别为浪人、神使和魔仆。在经过一定锻炼后，转职成了摆在玩家面前的重要课题。第一次转职各有3种职业方向可选。其中，人族战士能熟练使用各种武器，是团队中兼具攻击和防御的中流砥柱；巫师则以自然元素为力量，具有强大的攻击、强化、恢复等魔法；猎人则是召唤类职业，有出色的驯服、育成、保护和强化的能力。

神族的神武士因受神的庇护而拥有强大的防御力，同时还可自我治疗；修心仙是利用魔法实现治疗和辅助效果的职业，在团队中的作用很明显；至于驯灵师，他们和人族猎人职业类似，但拥有更多培养召唤兽的技能；与召唤兽配合战斗威力强大，甚至有催生队伍中其他职业召唤兽的潜力。

魔族的血杀卫与人族战士和神族神武士不同，其攻击力是所有职业中最为恐怖的，在敏捷、回避、伤害输出方面无人能敌；邪魔师具有多种诅咒和弱化魔法，攻击力高但防御力非常低；而通灵师将大部分精力集中在召唤兽的驯服和培养上，但由于过分依赖召唤兽的能力，导致自身战斗能力的相对不足。

组队须知：配合与仇恨的设定

在《封印传说》中，种族、职业的平衡性决定了组队中各职业的定位。战士抗怪、辅助类职业负责治疗、召唤类职业和魔法攻击者负责远程攻击仍是通用的游戏准则。


▲ 坦克、仇恨，听起来都很熟悉

《封印传说》中有关于“仇恨”的设定。在一场战斗中，每个伤害输出者和治疗者的任意技能攻击都会计入怪物的仇恨值，目标怪会选择对其仇恨最高的玩家进行攻击。因此，战斗中的控制就显得尤为重要。部分远攻职业者所拥有的如石化、眩晕等技能，都是在一旦仇恨失控解围时需要用到的技能。

细心培养，召唤兽的进化

召唤兽的养成是《封印传说》的一大特色。在游戏中培养一只召唤兽，其实跟现实中照顾小孩子没什么差别。你要随时关心它们的成长、研究它们的技能、考虑它们在未来——等等，也许有的玩家还不知道，召唤兽是有很多小秘密的。

首先，无论玩家封印成功的召唤兽是多少级，当它们成为你的伙伴时都将自动降至1级。所以，大家一定要对召唤兽的培养和训练有耐心。

其次，虽然各职业都可拥有召唤兽，但猎人或召唤职业在这方面更具优势。他们可习得更多关于召唤兽培养和训练方面的技能，封印召唤兽的成功率也高于其他职业。

第三，召唤兽的两次进化，每次都有两种选择，即“普通进化”与“完美进化”。普通进化是在召唤兽达到40级和50级时的进化；如果此时不进化，等到60级和80级这两个关键点时，就可以选择完美进化。获得完美进化的召唤兽拥有特殊技能，这将使你在战斗中受益匪浅！

最后，召唤兽是可以卡片化的，玩家可将召唤兽以卡片的形式装备到人物的腰带上。召唤兽的卡片化可在40级或85级时进行，被装备至人物腰带上的卡片会为他赢得额外的特殊属性，如增加敏捷、力量、智慧、魔法攻击等，根据召唤兽类型的不同效果也各不相同。

升级必备：元气与灵魂晶石


▲ 猎杀怪物获得灵魂晶石

▼ 通过NPC兑换两种碎片


元气和灵魂晶石是快速升级过程中必不可少的。元气，说白了就是双倍经验。玩家把鼠标移至人物经验条上就可查看当前元气值。在每次战斗中，人物都会消耗元气值来获得双倍经验值，消耗量则是根据所获得的经验值来折算的。当人物停止战斗时，元气可恢复，只是量有所不同：回城休息时，元气以100%速度恢复；在城外以30%的速度恢复。另外，离线状态时也会自动恢复元气，因此建议大家都在城中下线好了。

至于灵魂晶石，需要在战斗中佩戴混沌项链才有可能随机获得。灵魂晶石作用很大，可通过专门的NPC交易商兑换力量碎片和精神碎片。在战斗中，力量碎片可降低敌人的物理攻击力，精神碎片则能降低怪物的魔法攻击力。P

封印传说 ●制作：Nflavor ●运营：雷穹网络 ●游戏状态：7月26日内测 ●官方网站：http://fy.lqn.cn

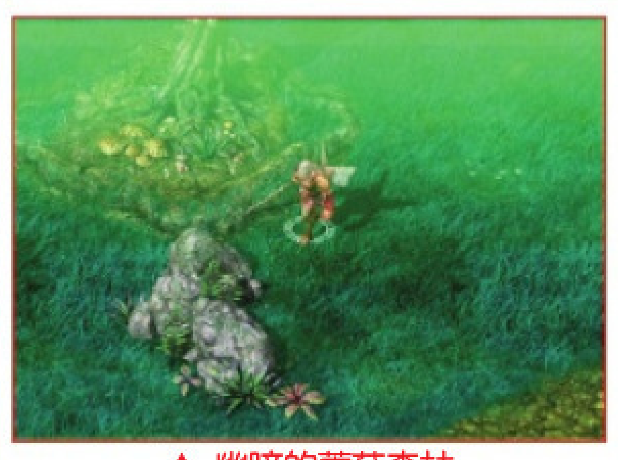


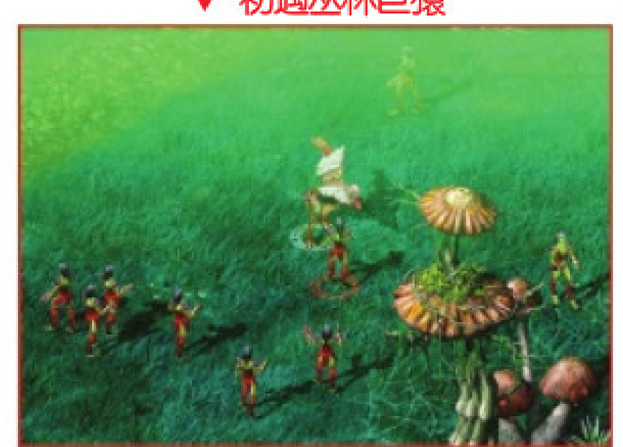
《战火——红色警戒》蘑菇森林任务攻略

对一位品味过《战火——红色警戒》的玩家来说，在海伦大陆上，经历过日落海滩的成长，经历过不夜城的迷茫，按理说对茫茫星际中的这块沃土已经有深入了解了。不过在外面的世界，还有更壮观的历险等待你去完成。充满迷幻色彩的蘑菇森林就是30级以后玩家成长的天堂。

■北京 神仙

保护丛林：面对铁金刚莱蒙


▲ 幽暗的蘑菇森林

▼ 初遇丛林巨猿


升级中的玩家或许都对丛林巨猿任务记忆犹新，但你也许不会想到，在大约36级时，你还会再次与那些丛林巨猿碰面！而且跟上一次不同的是，在杀掉一大群丛林巨猿后，还会有更大的挑战在等待着你们！

在结棘丛林的普利斯那里，会接到36级的两个支线任务，保护丛林是这两个任务的主题。两个任务依次展开。保护丛林之一，是杀掉丛林巨猿得到道具；保护丛林之二，则是杀掉丛林巨猿中的强大Boss！这个名为“铁金刚莱蒙”的家伙，是玩家在丛林成长以来遇到的第二个Boss级怪物。且不说它到底有多么厉害，就它周围的那些丛林巨猿喽罗就很难对付了。面对铁金刚莱蒙，不组队是没有出路的。但这个42级的丛林之王，攻击主要以肉搏为主，这还算是好消息。

单兵作战：丛林骑士的徽章

丛林骑士的徽章同样是一个36级任务，不过这个任务就显得要轻松多了，至少在完成任务的过程中，有能力或装备好的玩家自己一个人也能应付得了。

在结棘丛林的巴戈那里，会发放这个相对简单的任务：要求你去杀掉丛林骑士“闪电”，得到丛林骑士的徽章。这些丛林骑士虽然等级比较高（40级），但实战中感觉攻击力一般，其攻击方式以远程攻击为主。因此在面对他们时，只要不被大量的同类怪物围攻，玩家单独作战都是没有问题的。更有吸引力的是，这个任务得到道具的机会比较大，完成任务的经验值奖励与杀掉邪恶女猎人的奖励是一样的，都是16万左右，但完成的难度相对就小多了。


▲ 遇到围攻很难脱身

▼ 丛林骑士“闪电”相对好应付

战火——红色警戒 ●制作：光联时空 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：9月份公测 ●官方网站：http://www.fireol.com

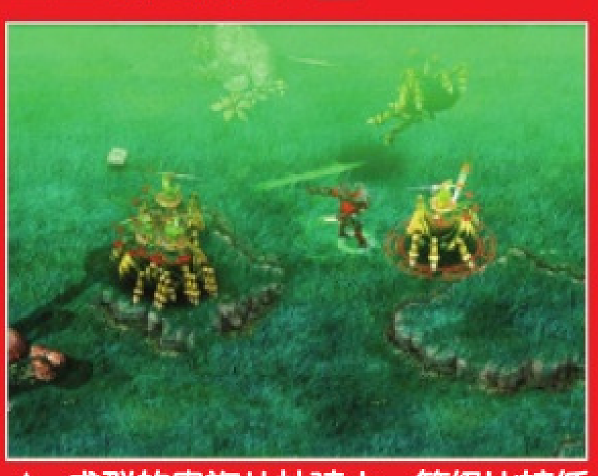
终极任务：挑战“狂暴的巨猿”

在结棘丛林的NPC多姆那里，有两个关于骑士的支线任务。在38级触发的任务当中，基本上都是杀怪任务，不再有收集道具的掉落率困扰你，而这两个任务分别为“骑士的耻辱”和“顽固的骑士”。骑士的耻辱要求你杀掉一定数量的丛林骑士“闪电”。

这个任务对已经38级的玩家来说相对比较简单一些。因为玩家如果可以触发这个任务时，那些丛林骑士已经做了一回手下败将了。完成这个任务同样有16万的丰厚奖励。顽固的骑士比较困难一些，这个任务需要你杀掉一定数量的贵族丛林骑士“毒刺”和贵族丛林骑士“铁”。从“贵族”这个词就可以看出，它们绝非善类——玩家在丛林遇到的第一种精英怪马上就要登场了！这个任务的奖励还算比较丰厚，特别是道具奖励十分诱人。

只要玩家之前已经顺利完成了保护丛林的支线任务，在38级时就会接到保护丛林的终极任务——杀掉丛林巨猿中最难对付的“狂暴的巨猿”。发放任务的NPC就是之前碰到过的普利斯。这个任务非常艰难，因为每一个狂暴的巨猿都相当于Boss级怪物，还成群结队地出现。

完成这个任务，蘑菇森林的冒险已经接近尾声了。但是，想从这里顺利走出去，去全新的世界中冒险，最好还是在这里再升一两级。没有足够的衔接过渡，很难应付40级以上区域的冒险。P


▲ 成群的贵族丛林骑士，等级比较低时较难对付

▼ 当你接近40级时，贵族丛林骑士也不是很难战胜


《暗影神迹》美服新版再体验

阿格尼斯大陆迸发出了新的活力，创世之神哈缪伊斯继续挥舞着他的恒光灵杖，点化大陆上冰冷、黑暗、无生息的土地。伴随这开创性的事件，美服《暗影神迹》内测已更新到0.2.0.0版。与之相对应的，是游戏内容的进一步丰富。新加入的两个种族和众多任务都是值得期待的。

■上海 卓卓

更新：内容的极大丰富

版本更新后，用户会发现游戏登录界面一改先前平静、安祥的气氛。游戏中的四大种族分列两旁，相对而视，显示出阵营间的敌对关系。进入游戏，最突出的变化是细节上的。如，现在小地图上能显示玩家周围一定范围内的怪物及分布，大地图上已经标明玩家所在的位置以及所有NPC的位置、名称、坐标等。类似的人性化处理还有很多。



▼ 新登录界面明确了阵营关系



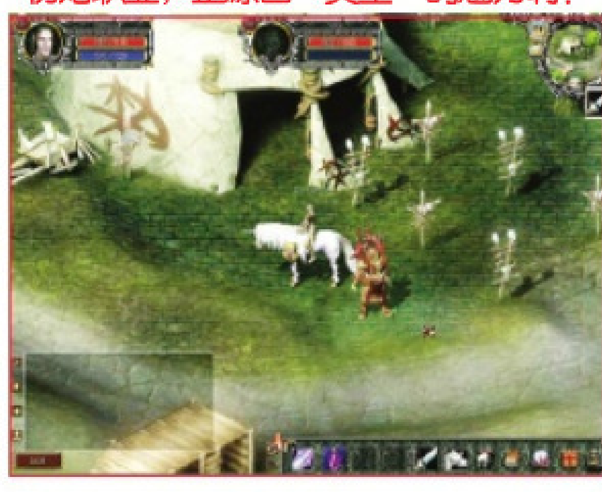


▲ 用户界面现在更为友好了

种族：精灵与兽人出场

随着部分土地的复苏，新的生命形态出现了。哈缪伊斯神赋予了两种高级生灵——兽人和精灵共同支配新土地的权利，但缺乏明确的指示。这一疏忽导致了兽人和精灵间的战争，双方都付出了沉重的代价。溃散的部分兽人被恶魔族收留，在饮下恶魔之血后，他们成了更加让人恐惧的生物——狂暴兽人；心高气傲的精灵不仅要对付兽人，还要防范贪婪的人类暗算，更是腹背受敌。

▼ 很多参与测试的玩家选择了精灵作为初始职业，正源自“美型”的魅力啊！





▲ 兽人因暴力而遭致失败，失败的兽人则变得更加崇尚暴力

地图：新城市的崛起

新增的八大地图中包括6座地上城市。如人类要塞玛甘尼丛林、矮人主城溪谷、精灵的出生地流光树林、兽人的出生地野循营地以及伊拉诺格岩石广场和希碧瑟斯平原。

此外，地下城深谷幽地和龙息地宫是新开放的高等级地图，精英怪密集，稀有装备很多。而且，这些等级不同的区域基本上互为毗邻，方便大家前往。总之，这块全新的大陆一定会是今后玩家冒险的热点地区。

任务：很多，直到60级！

在这个版本中，玩家可完成的任务总数将超过300个。这为玩家提供了一个更全面、深入了解游戏背景的机会，而任务的物品和经验值奖励也有所变化。任务的奖励现在有多种，玩家可根据自身需求的不同进行选择。最重要的是任务的等级终于可以最高支持到60级。现在60级的暗影守护者不再会感到孤独，毕竟不需要再去枯燥地打怪了。

▼ 新增任务的设计还是很不错的，你会不时碰到新的任务NPC





▲ 地下城中高等级精英怪很多，掉宝率也很令人满意

暗影神迹
- ●制作：SmartCell Technology ●运营：国内未定
- ●游戏状态：6月8日北美内测
- ●官方网站：http://www.shadowoflegend.com

法师初体验：一名20级的阿格尼斯新人

目前，每个种族可选战士、法师、僧侣和弓手4个职业，笔者练了一名矮人法师。虽然是种族矮人，但人物设定维持了法师的一贯特色：法伤惊人、身体孱弱。在新手村有很多NPC提供新手任务；此外，出生后打开背包，你会发现有本赠送的技能书。点击可以学到法师的初始技能Magic Ball，而之后的技能只能去找技能导师处花钱提升和学习。在实战中，建议大家在金币不充裕的情况下，先买技能书再考虑购买装备，毕竟法师不是靠防御吃饭的。

法师的远程魔法攻击可以轻松应付所有新手任务，这时法师等级已达到9级，Magic Ball和被动技能Meditation一般也有2级了。遵循任务的指引，去下一张地图“灰岩城堡”。地图右上方就是矮人的主城，这里有足够的任务可以让你腰包鼓起来。

15级之后，新人已经可以试着离开主城周遭了。到20级时需要你为今后的修练选择一种魔法风格，目前有火系和冰系可选，选什么全看你的喜好。这时候，我的角色已经小有所成，可以去“灰烬皇宫”继续冲级了。P



▲ 总的来说，玩家在前20级并没有特别难过的坎



头条 《魔兽世界》被指侵权 方正索赔1亿元

特约通讯员卓卓报道 近日，北京市高级人民法院受理了一起知识产权诉讼案。原告北大方正电子有限公司对美国暴雪娱乐公司及其在中国的代理商——第九城市提起侵权诉讼，索赔金额高达1亿元人民币。据称，这是中国自加入WTO以来，中国公司向外国公司就知识产权侵权进行索赔的金额最高的案件之一。

方正电子是目前中国最大的中文字库产品提供商。据称，今年4月，方正电子的员工在玩网络游戏《魔兽世界》时，发现里面使用了方正电子开发的字体。此事随后被方正电子的相关负责人获悉，方正电子随后在市场购买了《魔兽世界》的客户端安装盘，发现安装盘目录下"方正字体"字样都原样保留。方正方面称，调查发现，《魔兽世界》使用了方正自主研发字库中的5款字体，侵犯了方正根据《著作权法》对字库享有的著作权。



▲ 就是这些字体惹了麻烦


▲ 玩家其实可以自行替换其他字体使用

方正称，经初步计算，此次暴雪侵权使得其损失收入达10亿元以上，1亿元只是暂时的索赔金额。据称，这一数字是按照《魔兽世界》在国内服务器注册账号的数目算出的。按照方正掌握的数据，《魔兽世界》在中国大陆地区有750万个被激活的账户，侵权的程度"很严重"。此事经媒体曝光后，外界的反应可为大相径庭。有人认为，《魔兽世界》也许会因此次诉讼停止运营；有人认为，这不过是方正一次"'抱大腿'式"的炒作；还有人认为，方正在两年后的此时才提起诉讼，颇有些"养肥了"再下手的意思。而方正电子则指出，"已发现其他游戏也存在类似的侵权行为，目前正在收集证据。"

潮流 《指环王Online》发布更新 扮演一只鸡去冒险！

特约通讯员干豆腐报道 8月21日，Codemasters Online Gaming宣布推出《指环王Online》的第二个免费资料片《第10卷——王者之城》（Book 10: The City of the Kings）。此次更新增加了新的故事线，围绕女巫Amarthiel展开。她偷走了仙子的水晶球并利用它来寻找失去的魔戒的力量，玩家们必须终止她可怕的举动。新资料片加入了100多个新任务并推出了一个有趣的实物交换系统，玩家在战斗中获得的奖励可以拿到指定地点交换新的装备或坐骑。另外，此次更新强化了怪物扮演系统。


▲ 嘿！我是一只鸡，我和你们一样！


▲ 国服封测中的高等级任务

怪物扮演系统是在游戏的首个内容《第9卷——埃文蒂姆湖畔》（Book 9: Shores of Evendim）更新中与大家见面的，你可以暂时性地扮演一个常规角色之外的角色，比如游侠、巨魔、或者……一只鸡。总之，这是一个可以从不同角度探索中土世界的机会。作为一只鸡，你将拥有独特的任务线——帮助你的家禽朋友一同对抗狼的威胁；你能与其他动物交谈并逐步展开一段冒险。通过任务，你能获得一件独特的武器并且可以以鸡的形态无拘无束地在整个大陆上闲逛，你甚至可以通过完成契约（Deeds）获得命运点数。

▼ 什么？你从来都没有见过我？


▼ Boss的造型很棒

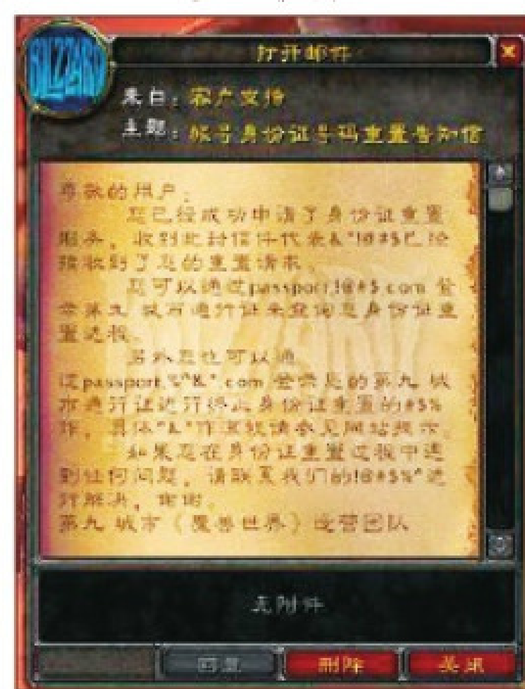

当然，以上内容都是美服的更新。在国内，由于传出《指环王Online》的运营权被CDC Games"内部协调"的消息，原定8月底开始的游戏内测据称可能延迟到9月中旬。也许大家看到这期《大众软件》的时候，内测已经准备得八九不离十了吧！据称，这次内测有可能直接开放第9卷的游戏内容。

悬疑 《魔兽世界》拒绝"沙僧" "无故"屏蔽玩家很生气

特约通讯员卓卓报道 近日，一向对网络游戏十分关注的《南方都市报》以"《魔兽世界》拒绝'沙僧'"为题，对简体中文版《魔兽世界》屏蔽词汇的问题予以关注。文中称，一篇名为"《魔兽世界》汉化后屏蔽词语将近1万，严重影响游戏原有质量"的帖子在网上广为流传，其中列举了被简体中文版《魔兽世界》屏蔽的近万词汇，甚至包括"沙僧""牛魔王"这样的词汇。帖子作者是《魔兽世界》玩家"老敲"，他在帖子中提到："近期玩家普遍反映在游戏内聊天时遭遇莫名屏蔽，很多字符被转化为"@#$"&%"等形式显示，经常在正常交流时让人不知所云。"文中举了两个例子：如"红色魔纹护肩""黑暗符文胸甲"这样的装备名在寄信时无法正常显示，因为系统自动挑出了其中的"色魔""文胸"加以屏蔽。这样，前者显示出来的就是"红#$%"&*纹护肩"。



▲ 好在显示的装备名是正确的



▼ 连系统邮件中涉及到九城的相关词汇也被屏蔽了

其实，关于词汇屏蔽的问题也算由来已久。《魔兽世界》中被屏蔽的词汇基本分为3种：政治性词汇、侮辱性词汇和运营商认为不妥的其他词汇。前两种屏蔽可以理解，但后面一种则引来了很大争议。玩过《魔兽世界》的玩家都知道，很早以前在游戏中的聊天窗口中输入"九城""朱骏"等和运营商有关的词汇时，显示出来的就已经是乱码。九城方面认为，这样做是为了"有效控制游戏内的不良言论，最大限度减小不良词汇对广大玩家的侵害，给广大玩家提供一个更加健康的游戏内环境"。

不过即便九城有如此回应，大多数玩家还是百思不得其解，不知道"沙僧""牛魔王"究竟属于以上词汇分类中的哪一类。

焦点 盗窃"梦幻"账号数十万 业内最大盗号集团案告破

特约通讯员小溪报道 涉嫌盗窃数十万《梦幻西游》游戏账号的浙江丽水盗号集团案经过近一年的侦破工作，于2007年8月在浙江省云和县人民法院正式开庭审理。2005年8月以来，运营《梦幻西游》的网易公司开始接到玩家投诉，称他们的游戏账号突然不翼而飞。经过统计，网易发现浙江丽水地区大约有数十万个《梦幻西游》游戏账号被盗，涉案金额高达百万余元，给网易造成的损失达数百万元。

2006年9月，网易派人前往丽水，与公安部门协助破案。今年5月，7个已形成集团化作案的犯罪窝点被一举端掉，3名主要犯罪嫌疑人因"破坏计算机信息系统"的罪名被检察院批捕，打击了日益猖獗的网游盗号之风。同时，网易通过多种途径呼吁广大玩家提高防范意识，保护自身权益。网易也呼吁网络游戏运营商能够联合起来，加强技术合作，将防盗进行到底。

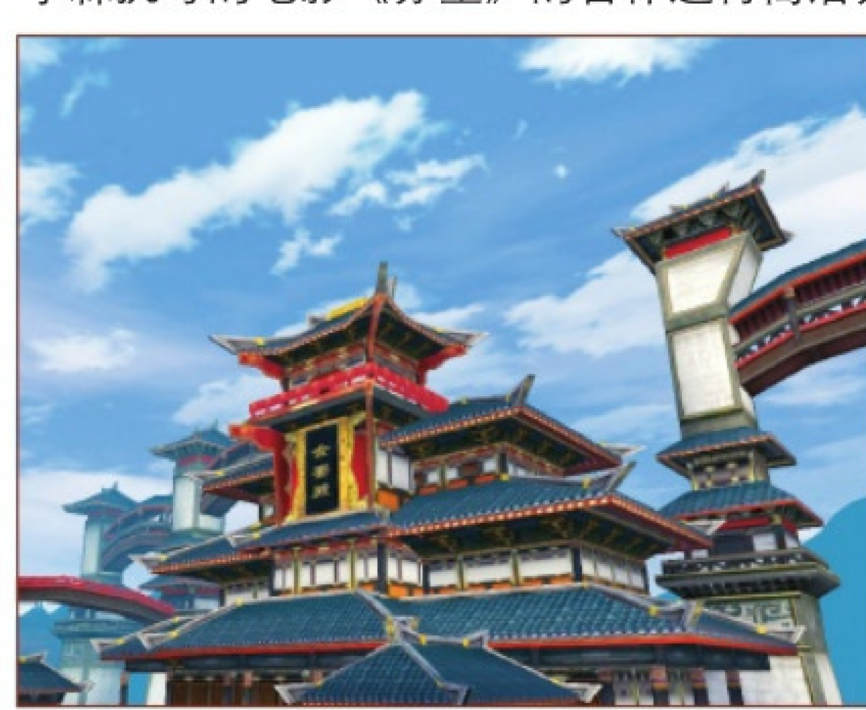
最近，游戏运营商运用法律手段解决游戏运营中出现的问题可谓卓有成效，完美时空遭遇DDoS攻击一案也成功告破。这样的结果，对厂商对玩家来说都不啻是一件好事。



▲ 盗号行为总是和热门游戏形影不离

新作 《赤壁》推广加速度 完美时空开展异业合作

特约通讯员卓卓报道 8月7日，北京完美时空与中国电影集团公司正式就完美时空即将推出的MMORPG《赤壁》与吴宇森执导的电影《赤壁》的合作进行商洽并达成合作意向。中影集团旗下的电影《赤壁》是2008年最令人期待的国产影片之一，而完美时空计划于今年第四季度推出其最新研发的网络游戏《赤壁》，这对于刚刚上市成功的完美时空来说无疑是一款重头游戏。



▲ 《赤壁》的场景画面，宫殿的样子看起来倒很符合三国时代的建筑特色

《赤壁》采用完美时空自主研发的新版Angelica 3D游戏引擎，有别于传统三国游戏，它着重描写三国中最为恢宏的赤壁之战，大规模战斗应该是游戏的核心内容。协议签署后，双方将发挥各自在影视、游戏领域的优势，展开多种形式的线上及线下合作。此前，完美时空有过与雀巢的合作，在咖啡中送《诛仙》限量装备。



▲ 《赤壁》的场景画面，水面的效果看起来很好，延续了完美时空游戏一贯的特色

六国安在？
——对《大航海时代Online》停服的追访

■本刊记者 大漠小虾

杨悦是一位在北京工作的天津人，也是一名《大航海时代Online》（以下简称“大航海”）的铁杆玩家。对他来说，一年多来，“大航海”是他业余生活中重要的一部分。作为3区4服葡萄牙恩里克商会的成员，他自称是服务器内一个“争议人物”。但他也许不曾想到，8月7日这天，他的生活被这款游戏改变了。这一天，他思前想后，决定回一趟老家。而这趟回天津，杨悦不为访亲也不为会友，而是直奔天津光荣软件有限公司——不为别的，就为“讨个说法”。

突然“死亡”

杨悦此行的起因还要从两个月前说起。

6月15日下午，记者突然在一个QQ群里看到一位盛宣鸣工作人员的留言：“‘大航海’玩完了，下周一集体离职。”这样的留言可谓一石激起千层浪，在群友的追问下，这位即将离职的员工开始继续“爆料”。有人问：“游戏还能玩吗？”回答是：“可以，能玩到停服。”还有人问：“还能玩多久？”答曰：“也许很久……”此后，这个平日里嘻嘻哈哈的群变成了“文字直播”平台，断断续续向外界播报着公司内的最新情况。直到快下班时，这位员工打了一句“来收我的电脑了，大家再见”，这段令人目瞪口呆的“直播”才算告一段落。当天稍晚些时候，盛宣鸣包括首席运营官、营销副总经理、市场总监、产品兼运营总监、官网主编及所有区域经理在内的运营团队核心成员已被证实全部离职。首席运营官刘阳向媒体发出短信，证实自己已经离职，但拒绝发表更多评论。事后证实，在此次人事震荡中约有70%的员工离开了盛宣鸣。

据报道，自今年以来，盛宣鸣就饱受资金短缺的困扰。这不仅影响到所运营游戏的宣传推广，连架设服务器、租用带宽的费用也难以付出，员工工资经常拖欠，但引发这次离职潮的最直接原因是公司董事长兼CEO杨峰铭的“神秘消失”。据称，在事发前公司员工已有两周没有联系上“杨总”。6月15日，杨锋铭终于现身，但他来公司不是安抚员工，而是“带着司机来搬走自己的电脑”。在这次短暂出现之后，就没有任何外人能再次见到“杨总”了。与盛宣鸣有经济利益的众多客户显然十分着急，手握“大航海”点卡全国代理权的骏网无疑可能损失巨大。心急如焚的骏网CEO吴洪彬甚至表示，在万不得已的情况下，骏网会将“大航海”拿来运营，以减少公司的损失。问题是，此时的“大航海”处于一种什么样的运营状况呢？



7月3日，通过新浪“寒夜的Blog”披露的一组照片，显示盛宣鸣租用的写字间里一片混乱

据称是盛宣鸣员工的网上“爆料”

我是“大航海”的一名员工，从3月到现在，公司已经拖欠我们将近4个月工资没有发放。我们一直等待，一直忍受，直到昨天。今天早上上班，我们惊讶地发现，有几个同事的电脑不翼而飞了。大家想找公司讨个说法，可是老板始终没有出现。在大家威胁要搬走剩下电脑抵工资的言论下，老板终于找人传话，说周一给愿意走的办理离职手续，打拖欠工资的欠条，但是没有钱发工资，请大家不要把电脑搬走。

可能是害怕论坛管理员发放消息，所以将所有的版主和管理员撤销了。今天大批债主已经找上门，各地的航海家们大部分已经买不到点卡了吧？“大航海”点卡从此很难买到了。我们不要白条，我们要工资！

（以上稍有删节）

又是突然"死亡"

在盛宣鸣发生人事震荡之后，尽管官方的反应稍显迟钝，但公司内部人士还是数次重申，这次事件不会影响"大航海"的正常运营。不过，作为这次事件中最有可能被波及的广大受害者——玩家，他们的心却一直悬着。最初，由于有媒体称"盛宣鸣公司倒闭"，还有玩家在博客上贴出盛宣鸣已经将原办公场所退租的照片，给外界的印象是，尽管盛宣鸣发布了简短的"安民告示"，但这款游戏的运营恐怕很难持续下去了。此时据估计，"大航海"的平均在线人数仍能保持在3万人左右。



杨悦在天津光荣得到了有诚意的答复，但天津光荣本不该是事件的主角

但事态的发展似乎没有想象中那么糟糕。尽管此时外界已经无法找到盛宣鸣公司的相关人员，"大航海"的客服电话进入7月之后也已无法接通，可游戏本身出乎意料地没有受到任何影响，该维护还在维护，该开服还是开服。给人的印象似乎是，就算盛宣鸣不在了，"大航海"也会幽灵般维持下去。"当时大家都在游戏里问，如果突然停了怎么办？讨论的结果就是：一直玩到停机。"杨悦后来告诉记者。但并不是所有人都能把悬着的心放下来，作为3区4服一个小有名气的人物，杨悦有7个号包月，一直包到10月。和他一样，在"大航海"里选择包月的玩家不在少数。"6月份相安无事之后，我们以为好歹服务器会开着，直到我们把点卡耗完。"一位资深玩家有些无奈地告诉记者。但这个最起码的愿望并没有实现。



盛宣鸣的《大航海时代Online》官方网站直到本文截稿时仍可正常访问，而《黄金大陆》也的确将要"全新"登陆

8月3日，首先是4区"大航海"服务器毫无先兆地无法登录。由于3日（周五）不是日常维护的日期，停服造成了小范围的混乱，一些被涉及的玩家开始在各大论坛发消息，但多数玩家认为这只是技术问题，而他们也的确平安无事地度过了这个最后的周末。8月6日（周一），按照惯例"大航海"在当天要进行维护，维护时间一般是早上6～9时。这一天，杨悦在早上10点试图进入游戏，但此时3个大区的所有服务器已经不能登录。"当时我的第一反应是，更新版本的时间要长一些，我还让大家稍安毋躁，下午1点应该能上去。"杨悦说。但他很快就发现自己的期望落空了，从那一天直到本文截稿，6个国家的浩瀚世界也没有向他再次开启。8月7日早上，"大航海"官方网站发布"服务器暂停公告"，称"公司基于游戏运营上的缘故，现暂时停止《大航海时代Online》的服务器"。苟延近两个月的运营，就这样戏剧性地告一段落了。

运营谜局

同样具有戏剧性的是，虽然在大规模离职事件之后盛宣鸣公司已转入"地下活动"，公司负责人无处寻觅、留守维运人员神龙见首不见尾，但《信长之野望Online》《大航海时代Online》的游戏服务器和官方网站仍可照常登录，官网仍不时发布官方公告，官方论坛也正常开放。按照通行的说法，这是"一小部分维运人员"不计代价、为了广大"大航海"玩家的利益着想，在勉强维持着盛宣鸣两款游戏的正常运营。但据记者了解，这"一小部分维运人员"并非甘做新时代的活雷锋，他们在维持游戏运营的同时，也希望凭借自己的努力为将来谋求一份稳定的工作。而此时，他们手中掌握的服务器资源或许是一个很好的筹码。

但一切止于8月6日。彷徨无措的玩家开始利用各大论坛和讨论群组互相联络，假消息也迅速蔓延开来。此时，找不到盛宣鸣的玩家们开始掉转枪口，把矛头指向光荣在国内开设的分公司。杨悦也是在看到官方通告后决定亲自去一趟天津光荣的。他在一家网站的招聘信息里找到了蛛丝马迹，他发现天津光荣的办公地点离他在天津的家只有几分钟路程。一开始，由于多少听说了一点玩家去国内游戏运营公司"上访"的遭遇，杨悦起初想联络一批天津的"大航海"玩家"集体上访"。"我怕我一个人没什么作用，但是大家好像都比较犹豫，不敢去，于是我就自己去了。"杨悦笑着说。但这趟"上访"出人意料地顺利。在和光荣的接待人员说明来意之后，很快他就见到了天津光荣的负责人。第二天，他将天津的经历写在帖子里，发到各大论坛上。刚开始，习惯了被敷衍的玩家们没有几个相信他能"直通天庭"。但不管怎么样，原本事不关己却被推到风口浪尖上的天津光荣，通过这种方式回应了玩家的诉求，也一直保持着和玩家沟通的良好管道。



为了让网友相信自己的话，杨悦贴出了光荣前台的照片（手机拍摄）

杨悦叙述天津光荣行的帖子

8月7日3时左右，我去了天津光荣分部，跟光荣负责人和游戏开发人员进行了长达两小时的沟通。沟通中，光荣表示感谢中国大陆玩家的支持与厚爱，光荣会尽一切努力让"大航海"恢复运营。光荣公司不会放弃大陆市场，航海还会继续，届时新资料片也会一同到来。而且光荣也欢迎玩家与他们面对面交流，在游戏恢复之前，还请大家耐心等待。我昨天去，感受到了光荣的诚意，我和光荣分部的负责人还互留了通讯方式，方便随时联系。如果有什么新消息，我会第一时间通知大家。代理伤害了玩家，让大家失望，我想光荣不会这样。

（以上稍有删节）



荷兰关服前的合照，《大航海时代Online》这艘航船将驶向何处，相信很快就能有答案

我们注意到，在盛宣鸣的"大航海"官网最后发布的公告中，明确"大航海"只是暂时停服，且"在停服期间，包括人物资料以及充值信息在内的账号资料，以及各游戏世界的全部现有数据都会得到妥善保管。"这对玩家来说是值得欣慰的。也正是因为光荣方面的努力，目前大多数玩家情绪稳定，都在静观其变。虽然骏网已经针对"大航海"点卡的善后发布声明，但多数玩家的想法，还是等待服务器重开之后能出台相关的游戏时间补偿措施。记者从侧面了解到，到截稿时止，光荣方面已经与部分国内游戏运营商积极接触，争取早日重开"大航海"。不管盛宣鸣时代给光荣和广大玩家带来多少不愉快，"大航海"的尽早重新开服对双方而言，都是目前可以争取到的最好结果。P

鱼与熊掌兼得

——《星际争霸Ⅱ》的设计理念猜想



注：本文仅代表作者观点

■ 广东 八云紫

几年前《仙剑奇侠传二》即将推出的时候，铺天盖地的纪念文章一上来就是“8年的等待……”，甚至连一些还在上初中的小朋友也学人家这么写。当时我觉得这真是不可思议，难道中国的电脑启蒙已经普遍性地提前到了幼儿园时期不成？不过，按照这个思路，我似乎也应该在这篇文章之前来上这么一段，要知道，作为《星际争霸》的第2代，从我1998年第一次接触“星际”开始，到现在已经整整过了9个年头了呢。

今年似乎是个即时战略游戏的大作年。年初C&C3的到来确实让我们这一帮曾经在小网吧里疯狂造坦克的老筒子们兴奋了一把。当时我就跟那帮和我一样自称铁杆“RTS”控的哥们说：有C&C3在，今年可以说别无所求了。但事实是残酷的，C&C3真正来到的时候，除了炫目的画面和浓浓的怀旧气息之外，我们非常悲哀地发现：虽然种族由俩变成了仨，到了线上对战时我们却还是只能造一大群猛犸对轰，EA完美保留了这一系列的传统，甚至连那糟糕的平衡性也一并保留了下来。你甚至可以认为C&C3就是个画面效果增强了的一代，EA在作品的创新性方面再一次给我们交上了一份糟糕的答卷。

于是，已经开始对《魔兽争霸III》开始感到些许乏味的我们不禁在日复一日的DOTA中思考，我们所深爱的即时战略的未来在哪里？当War3开始进入衰退期的时候，新的王者又在哪里？最终，在5月的某一天，暴雪给了我们答案。看来，能够挑战“玻璃渣”的人，还真就只有“玻璃渣”自己。

前人告诉我们，博古才能通今，才能对未来做出准确的预测。事实上，从“星际”到War3，通过两者的比较我们可以轻易发现暴雪设计思路的转变。

首先，最明显的一点就是将人口由“星际”的200降低到了War3的90，但是每个战斗单位所占用的人口却没有相应减少，而且还增加了英雄这一占用5人口却不能不出的单位。这一切使得在一场战斗中能出现的单位大大减少，因而玩家可以对每一个单位都进行操作，而不是像“星际”中那样鼠标一拉，一个A点上去就完事。而与单位减少相应的是单位各项数值的大幅度提升，但这种提升是不均衡的，单位生命值和防御力量的提升要远远大于攻击力的提升，这就使得一场战斗的时间被大大延长了，像在“星际”中那样双方刚一照面就分出胜负的情况基本不存在了，这使得玩家可以更从容地进行操作。而英雄这个划时代VIP级单位的出现，使得玩家不得不将更多精力放在对一场战斗的操控上。有时基于英雄的精妙操作，完全能够起到扭转乾坤的作用。另一方面，单位生产时间和所耗资源的增加使得部队一旦被歼灭就很难在短时间内重新补充，因此你再也不能像在“星际”中那样不太拘泥于局部战斗的胜负，而将精力更多地放在对整个战略的掌控上。

这幅图片展现出SC2和WAR3最显著的不同，SC2仍然是一个大兵团作战的游戏



大家注意1号方位，人类构筑了我们大家都非常熟悉的防线，值得注意的是，现在这些房子是可以收缩进地下的，所以大家不用再处心积虑地把兵场放到房子中间当大门了

与此相应的是，暴雪在War3中简化了地形的作用，大家可以看看WCG比赛用的几张地图，你很难找到可以让远程部队站在某个悬崖或者什么别的东西后面安全地对敌人哗哗猛射的地点，而防御建筑的变动和总战斗单位的减少，也令你再也不能像在“星际”中那样依靠精湛的建筑学和有利的地形用少量部队构筑一道坚固的前沿防线。这些使得War3中基地的战略纵深大大减少了，你再也不需要处心积虑策划一次空投以便绕开对方在战略正面那坚固的防御，而回城的出现也使得这种偷袭的意义比“星际”大大减少。在我看来，“魔兽”中的地形要素，纯粹是为了让你在要和对方火拼的时候多考虑一下，选择一下场所。

从这一切可以看出，暴雪试图将玩家们关注的重心转移到战术层面来。我不是说“星际”就不需要微操作，但是看看“星际”最火的时候，4个人里至少有俩是拉部队点A上去的，而“魔兽”最火的时候几乎每个玩家都学会了APM这个词汇。因此，我们看到“魔兽”在战略层面被大大简化了，就如上面所说，战略纵深的减少也使得你在大家都越来越重视侦察的今天很难隐藏你的意图，同时骚扰也被简化为英雄的“三陪”和少量部队的屠农行动，压制也不过是

冲到对方基地门口叫战。你再也不用考虑敌方战略前锋的位置，不用精心策划在关键位置的漂亮空投，偷矿的难度也大大增加。

在“魔兽”中，不论你玩什么花招，最后都要和对方像中世纪的骑士一样堂堂正正决斗。说白了，《魔兽争霸Ⅲ》应该算是一个即时战术游戏，它和“星际”分别代表了即时战略的两个层面——战术层面的战斗和战略层面的谋划。现在我可以肯定地说，暴雪通过这两款出色的作品在这两个方面都分别交出了让人满意的答卷。

那么，“星际2”的设计思路又是如何呢，是像“魔兽”一样继续强化战术性，还是回归战略的本源？关于这点我只能说，“玻璃渣”是个永远追求进取的公司，他不会满足于原地踏步。既然现有的两款作品分别在两个方面交上了几乎完美的答卷，那么，下一步肯定就是两者的完美结合。暴雪这是要挑战“鱼与熊掌不可兼得”的古训啊！那么，暴雪到底会通过什么样的手段去达到这一目的呢？从现在公布的资料中我们可以略窥门径。

其一：地形作用的回归与地形超越部队的出现。

从现在暴雪发布的影像来看，“星际2”继承了初代的地形系统和部队上限，这也就意味着，你一样可以用地堡、坦克和地雷构筑一道坚固的正面防线，这对于提高游戏的战略性是不可缺少的。毕竟，没有战略纵深你又何来舞台施展你那精妙的战术呢？但是我们同样可以注意到，人类的“星船伞兵”真的就像海因莱因大师在小说中描写的那样可以凭借背后的火箭“跳着走”了，而神族从火星人那里借来的巨象机甲也可以迈开大步直接跨上高地，更别提黑暗骑士那酷到不行的传送术了。这些初代中没有出现的能够凭借本身技能和特性超越地形进行机动的单位的出现，无疑将使得战场的局面变得更加多变，你可以使用这些单位更容易地绕过对方防御阵地。我认为，暴雪正试图通过这种途径在“星际”与War3之间寻找一个平衡点：既有防线和战略纵深，又不会太僵化。

其二：兵力投送手段的多样化。

相比“星际”，War3是个缺乏兵力投送手段的游戏，这和它整体的设计思路有关。而在“星际”中，虽然空投是每一个玩家都必须熟练运用的兵力投送手段，但是我们也不得不承认，因为人口和资源的关系，真正能进行具有战略意义大规模空投的种族只有虫族，其他两族的空投更多的是一种牵制和骚扰手段。而在“星际2”目前公布的少量影像中我们可以发现，虫族和神族的兵力投送手段被大幅度强化了。神族的“兵营”现在真如它的英文原名那样是一道真正的时空之门，它可以将部队投送到水晶塔能够照耀到的每一个地点，而运输机现在被称为“相位棱镜”，它相当于一个移动的水晶。所以可以想象，将来神族那些精锐的突击部队很可能会随时随地出现在任何角落，当然暴雪肯定会给它加上一些相应的限制。而虫族，虽然现在完全没有相关资料发布，不过我们已经可以预见，虫族的“地洞”现在应该能像冰冻星球里的那条巨型蚯蚓一样冷不防从某个角落里扎出来，然后吐出海一样的虫子。从这些蛛丝马迹我们可以看出，暴雪试图向我们表达这样一个理念：它似乎在鼓励大家更多地去考虑偷袭和打背袭战，它希望战场的势态处于更加流动的状态，喜欢阵地战的玩家这回可要头痛了。

其三：单场战斗时间的增加。

“星际”在单一战斗的操作性不如War3的一个很关键原因是：部队的生命实在太少了。很多时候你还来不及操作，你要操作的部队就被秒杀了。而在“星际2”的演示视频里，我们可以注意到这样一个细节：神族4个黑暗骑士被虫族超过20的小狗包围，我们可以试着回忆一下如果在“星际”中出现类似情况会怎么样：把黑暗骑士换成龙骑，不用说，肯定被速杀。但是在视频中我们看到，这4个骑士支撑了大概9秒。因为没有得到所有兵种的详细数据，因此我们还不知道为什么会这样，可以肯定的是暴雪正在试图延长每一次战斗持续的时间，以增加可操作性——就像他们在War3中做的那样。

其四：VIP单位很可能依然存在。

让我产生这个猜想的原因就是神族母舰那霸道的能力，你很难让我相信这么霸道的东西不是限产一个的高级货。我认为暴雪这是在向《最高指挥官》学习，一方面并不希望战场的局势完全被英雄所主宰，另一方面它又希望能有这么一个单位，对它的出色操作能够改变战局。就目前的情报来说，我们还很难断定这样做是好是坏，但至少《最高指挥官》中的类似表现还很不错。



这幅图包括了P和T两族的3种地形超越部队，1号位置大家可以看见P的巨象一条腿放到了悬崖上；2和3处大家不要以为那是两种单位，那其实是T新装备的“VF变形战机”（KUSO下太空堡垒……）；4处是P的黑暗骑士


注意圆圈处，这是SC中人类最经典的防御部署：高地上的“大炮”


图中是展开的神族相位棱镜，它的能量场覆盖了右上角的地面，圆圈处是正在传送中的4名狂战士



这是一张非常典型的图片，大家可以看到，这是神族黑暗骑士部队正在利用自身的地形跨越技能对人类进行突击，图中3处为人类设防的悬崖，1处和2处我们可以看到一支黑暗骑士部队刚刚发动了瞬间移动，他们突入到人类地堡和坦克之间。值得注意的是，4号位置可以看到人类在第二道悬崖上设置的另一层防御，这在魔兽中是看不到的

除了以上4点，我们还可以看到暴雪在兵种数量以及兵种技能方面做出的努力，无疑暴雪正试图通过这样或者那样的手段来尽可能使战术变得更加多样。暴雪正在策划另一场革命，作为一个资深即时战略迷，我没有任何理由不期待这款大作的到来。我希望它能够创造鱼与熊掌兼得的神话，开辟新一代的RTS王朝！P

意料之外，情理之中
——伴随“神作”诞生的偶然和必然

■ 江苏 十大恶劣天气

1928年的一天，苏格兰人弗莱明在一次例行细菌实验结束后，将一个葡萄球菌培养基遗忘在了实验台的一角。几天后，当他找到这个玻璃容器的时候，发现其中的一部分被霉污染。按照惯例，这个培养基已经没用，即将拿去清洗了。弗莱明将其放在显微镜下，他惊奇地发现，在被“污染”的部位周围，葡萄球菌全部被杀死了。一种划时代的消炎药物——青霉素的存在就在这样的机缘巧合下被认识到了！那么那枚产生“意外”的培养基在这个发明中究竟扮演了怎样的角色？我们当然知道，机遇只属于勤奋者，成功不可能靠歪打正着的方式来实现。但这些充当伟大发明“助燃器”的机缘与巧合，正是赋予了伟大成功背后以传奇。同样的事例，在经典游戏的诞生过程中也是数不胜数的。

八极拳的走向世界之路——武术大师的首次“触电”

中国武术自古以来就有森严的流派、门户之分，即便在同一门派内部，普遍也存在诸如“传内不传外”“传男不传女”等不成文的法则。高墙之内、深山之上，师父带领一帮弟子苦练，成为武术千年来一道永不变化的风景线。中华大地上各种武术流派在大众传媒诞生后的很长时间内，都是与外界“绝缘”的。外国人首次见识到武术，大都是通过20世纪70年代李小龙的功夫片。20世纪90年代，一款名为《VR战士》的街机游戏，再一次充当了武术走向世界的媒介，其中最富传奇色彩的，当属八极拳在“触电”后影响力的飞速发展。

“太极十年不出门，八极一年打死人”，八极拳这种刚猛、火爆的风格，长期以来一直被主流武术所排斥，甚至被冠以“异术”。这种以“小圈子”方式流传于河北一带的拳法，在30年前又连遭打击，险些失传。在我国20世纪60年代末至70年代中后期的一段时期内，这种常被人认为是“招招伤人”的拳法被禁止练习，而八极拳第六代掌门人神拳吴秀峰1976年在天津遇车祸去世后，八极拳的发展更是陷入停顿，处于群龙无首的局面之中。在吴连枝接过新一代掌门人之位后，他自己也不知道是否能将这一派别发扬光大。

对于当时八极拳所面临的困境，吴连枝将其归结为其传播方式的保守性，“过去八极拳就是小亭小院藏着练，不让别人看”。“这种观念必须要变”，他不仅破例接受记者的采访，还为电视台拍摄教学录像带，在面对“坏门规”的质疑声时，他说：“外国人爱中国的传统武术，如果不将其发扬光大，才是对祖宗的犯罪。”



吴连枝不曾想过，自己和自己的八极拳可以和电子游戏发生如此之大的关联



吴连枝和大阪八极拳学员的合影，他们全部都是《VR战士》的爱好者。（图片出自吴连枝八极网）

上世纪80年代中期，中国大地刚刚复苏，而八极拳在短短数年时间内，从河北省的一个偏僻小村庄，发展到席卷日韩、欧美、东南亚，产生了的巨大影响力，和一款电子游戏是密不可分的。造就这一奇特文化现象的，就是《VR战士》之父——铃木裕和吴连枝的一次传奇会面。

1985年，在SEGA担任游戏制作人的铃木裕，在一本武术杂志上偶然发现了一种以简洁、实用、刚猛为特色的古拳法，和注重意、形的传统中国武术有着很大区别，这让他产生了莫大的兴趣。1991年，带着大量影音器材的铃木裕出现在河北省孟村。初次见到铃木裕，让吴连枝一头雾水的是他的身份，回忆这次的意外会面时，他说道：“我练武术的和你做游戏的有什么关系呢？”一个刚刚兴起的电子娱乐产业的制作人，一个古老武术流派的掌门人，这次无论对于电玩还是武术都堪称“历史性”的会面，既促成了《VR战士》这一伟大3D格斗游戏的诞生，也开启了八极拳走向世界的大门。

铃木裕在孟村的一天时间内，吴连枝为其全面演示了八极拳的真谛，这让铃木裕深受感动，制作一款以再现真实武术流派为卖点的游戏，从此以后成为了他的追求目标。在此之后，他陆续来华考察了两年时间，走访了包括少林寺在内的各种武术流派发源地，而八极拳给他留下的印象一直是最深刻的。至今，吴连枝都没有玩过这款游戏。不过，当他看自己的儿孙辈在操作另一个“自己”搏击的时候，对“电子化八极拳”的模拟程度赞不绝口，也非常认可结城晶和自己的相似程度，“我看那个形象和我的形象差不多，都是很粗壮的汉子”。事实上，这个很“粗壮的汉子”，以其独特的威猛气质征服了整个电玩界，和他所使用的八极拳一样，成为了VR战士系列的“万年主角”，其易学难精的操作特性，也成为10年来格斗游戏爱好者乐此不疲的话题。

在《VR战士》系列中，结城晶拥有众多威力强大、发招迅速的优秀打击技，主力招必须在我方拥有主动权的情况下才有用武之地。结城晶可用的小牵制技并不多，所以掌握机会一击必杀便是重点，这体现了八极拳独特的技战术魅力。《VR战士》发售之后，玩家们对结城晶所使用的那种稳扎稳打、拳拳生风的武术产生了极大兴趣，而在片尾字幕“特别感谢”中出现了这种拳法的宗师吴连枝的名字，更让他们有了自己的追求目标。1993年，应邀首次前往日本进行讲学的吴连枝受到空前热烈的欢迎，当天大阪约有600名爱好者在讲学结束后拜师学艺。后来吴连枝回忆道，八极拳在解放前全盛时期，弟子仅为400人，影响力局限于周边几十公里。而在铃木裕《VR战士》的影响下，在日本一天所收的弟子都已经超过了这个数字。截止到2004年，吴连枝已经23次访问日本，八极拳组织遍布东京、名古屋等城市，都是由吴连枝的国外弟子执掌帅印，每年吴连枝要两次东渡日本，亲自指导日本弟子练习八极拳。无一例外的是，无论是现任弟子，还是慕名而来者，他们都是《VR战士》系列的忠实玩家。

游戏和古老武术的偶然碰撞，创造出了双赢的伟大胜利，吴连枝和铃木裕的友谊，也在武术界和游戏业内传为佳话。



尽管《VR战士》中国武术包括了雷飞的少林罗汉、陈佩的咏春等一大批知名度极高的拳法流派，但使用八极拳的结城晶一直是游戏永远的主角



铃木裕本人就是一个VR高手，他尤其擅长使用自己所钟爱的八极拳。在一次挑战赛中，他单手操作结城晶轻松击败全国冠军。

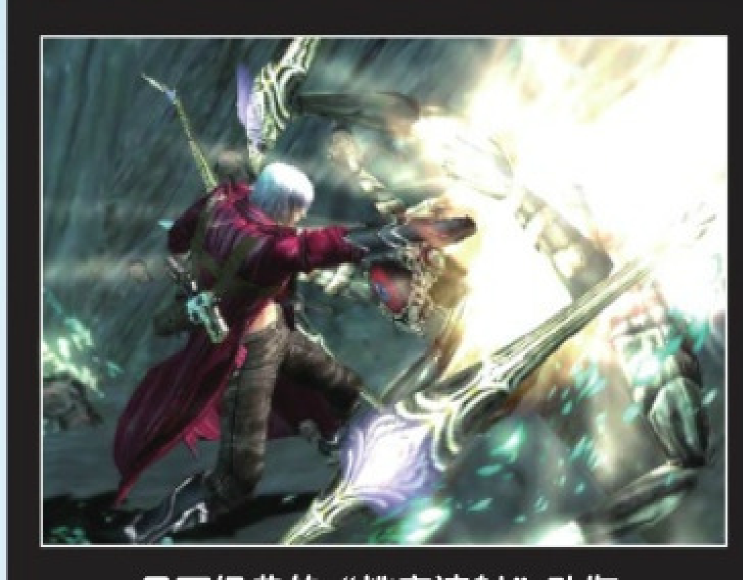
当Bug变成游戏——歪打正着而成的非凡创意

如果要为《鬼泣》系列的主角旦丁评选“最帅”招式，用雷剑将敌人挑空，然后用双枪乱射将敌人打成浮空，这个夸张、火爆到极点的创意，会是不少玩家的首选。“挑空乱射”这个招式，在更加强调连击的两款后续作品中，成为不少连招组合的起始动作，也奠定了旦丁酷意与轻狂并存的形象特色。而这个足以让人尖叫的帅气招式，却是由《鬼武者》开发过程中产生的Bug演变而来。

2001年，在《鬼武者》的测试阶段，开发人员发现了一个有趣的Bug。当左马介将敌人挑空后，此时如果使用雷属性的鬼战术，就会出现敌人悬浮在天上接受攻击的“奇景”，虽然同为魔幻题材，但《鬼武者》的世界观中不允许出现这种情况。而在负责《鬼泣》的另一个制作组眼中，这个Bug几乎可以将游戏的演出效果提升10倍！有“鬼才”之称的青年才俊神谷英树在看到这个Bug之后赞不绝口（居然有让开发人员欣喜若狂的Bug？！），在他的执意要求下，很快，DMC中出现了这个可爱的“Bug”，这一次，没有人舍得将其除掉。

在2001年发售前的15秒电视广告中，制作组特意将这个经典动作安插进去。在这丁点时间内为自己的产品寻求一个诉求点，这对创意是一个严峻的考验。更困难的是，日本作为一个游戏的国度，其主流舆论对游戏的认可程度并不比中国高太多。在日用产品云集的黄金广告时段安排一段游戏广告，为了避免主流观众的排斥心理，通常做法就是将广告以“实拍+游戏片段”的方式一分为二，先用真人来表述产品的特性，再过渡到游戏的实际画面。2002年Xbox版《幻魔鬼武者》的电视广告无疑就是一个非常失败的范例，游戏仅仅抓住了“砍”这一主题。画面开头，浴缸中，表情严肃到夸张的美少女有节奏地剪自己的长发，接着画面过渡到了左马介在游戏中斩劈怪物的画面，并没有为游戏特色和公众需求寻找一个良好的交织点。





旦丁经典的“挑空速射”动作

而在《鬼泣》的电视广告中，制作人员恰恰将由《鬼武者》Bug衍生而来的这个帅气招式结合了进去。广告的开


“电玩老奶奶”就是靠这一经典动作，觅得了《鬼泣》

头，舒缓的画面为我们展现了一个伤心的MM手捧鲜花站在BF旁哭泣。忽然，这位MM“狂性大发”，用花束将BF挑到半空，操起一瓶香槟，对着悬浮在空中的BF喷射。接着，画面切换到了旦丁将怪物挑入半空后尽情宣泄子弹的画面。即便是从来不玩游戏的人，这一精彩瞬间也产生了极大的视觉冲击力。现年70岁的美国老太太Barbara St.Hilaire是《鬼泣》系列的忠实玩家，她在回忆当年去软件店购买《鬼泣》时说道：“我当时没有记住那款游戏的名字，因此不知道货架上哪一款才是，我只好学着广告中的样子，做出了挑飞怪物的动作，然后将拇指、中指和食指摆成手枪的样子，对着空中做不停射击状，店家马上就给我找出了这款游戏。”



这个动作不但成了游戏的封底，也成为广告中的诉求点

像这位可爱的“电玩老奶奶”这样的非主流玩家群体通过如此方式，加入到猎魔人的行列中，这种例子在DMC高达650万的销售量中不计其数。正是两个平行开发的制作组之间的“歪打正着”，为《鬼泣》这款不靠明星、不靠CG来吸引大批非主流玩家的游戏，在不经意间拥有了属于自己的号召力。

公办私事所造就的经典——改变游戏业同时改变自己命运的Alexey Pazhitnov



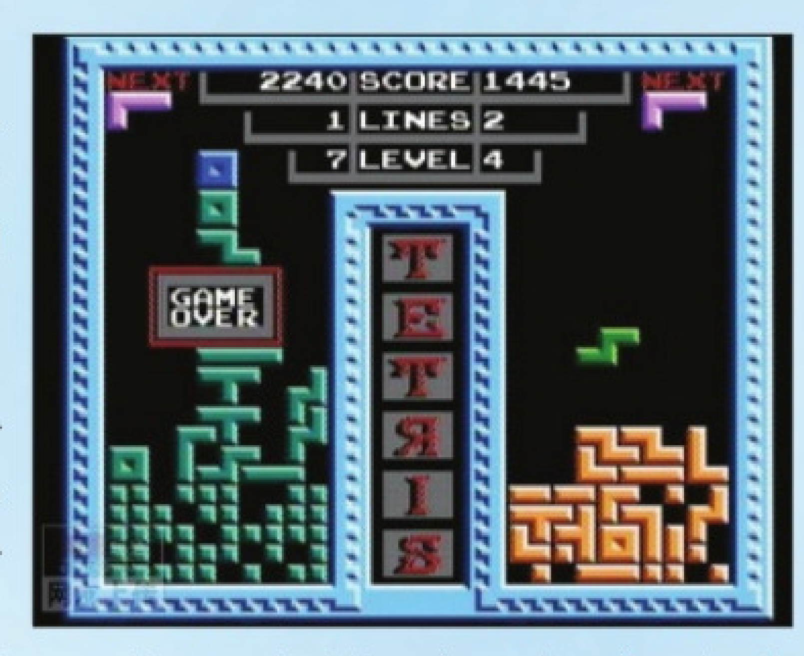
GB和“方块”在北美同捆销售的策略，大大激发了硬件的销量，也形成了任天堂沿袭至今的营销理念

“方块”已经进化了数百个不同版本，涵盖了包括手机在内的一切游戏平台

上班时候玩游戏、聊天？恐怕给今天的上班族一百个胆子，这两件事情也不可能发生吧。而在上世纪80年代，有过国企“大锅饭”经历的人，“公办私事”对于不少人来说就是家常便饭，比如带着没有织完的毛衣去上班……

1985年，工作于莫斯科国家计算机科学中心的Alexey Pazhitnov已经到了靠玩拼图游戏混日子的无聊境地。有一天，他从正在玩的一个拼图游戏中得到灵感，即兴在工作用的电脑上写了一个程序。屏幕上方不断落下各种形状的条状、块状物体，游戏者需要将其改变角度后，安放到下方图形整体的缺口中去。这就是影响了数代人的游戏——《俄罗斯方块》。

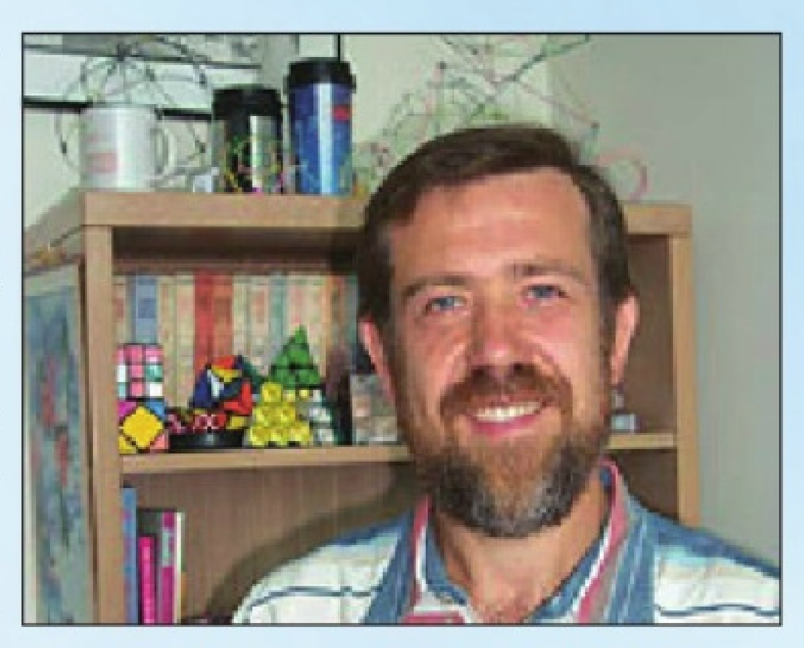
这个纯属自娱自乐的软件很快在科研院所、大学的机房内流传开，当然，这个没有经过正规渠道发行的软件，也为后来长达10年的版权诉讼官司留下了伏笔。在这场闹剧中，约有200人声称自己才是《俄罗斯方块》的发明者，包括Atari、任天堂、IBM在内的厂商卷入版权纷争之中。最终，家用机版的版权归任天堂所有。“方块”这个偶然的发明，其“简单”“有趣”“便携”的特性，几乎是为任天堂20世纪80年代末主推的便携机GB度身定制的，由于软件大受欢迎，“方块”甚至和GB捆绑销售，创造了软硬件销售速度的神话，也奠定了任天堂日后的营销理念。作为“方块”的发明人，Alexey Pazhitnov没有得到一分钱的版权费用，因为前苏联政府认为，他的开发是利用国有资产进行的，其发明不属于“个人行为”。这让人想到了AK47的发明人拉什尼克夫——同样都是将发明无偿化，同样都产生了数以亿计的“用户”，同样都影响了全人类。



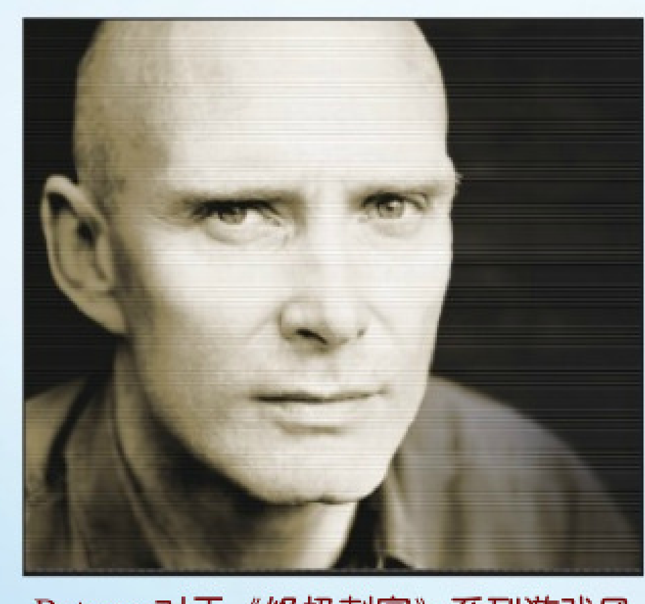
FC版的《俄罗斯方块》陪伴无数玩家度过了游戏的启蒙阶段

一个本来是吃“大锅饭”的人，在消极怠工的时候发明的娱乐工具，意外成为了造福全人类的宝贝，它的价值远远超越了其制作者本人的预想。“方块”尽管没有为它的发明者带来财富，但它改变了Pazhitnov以后的生活轨迹。1991年，他来到了美国，不久之后获得了居留权，这里面多多少少要归功于“方块”带给美国人民的欢乐，至少移民局对他的申请大开绿灯。之后，他和Henk Rogers合作创办了“俄罗斯方块公司”，从此当上了一个正规的游戏制作人，他终于可以坐在自己的办公室内，开发属于自己的商业游戏了。1996年，他来到微软，主持开发各种拼图益智游戏和MSN游戏。目前的他供职于WildSnake Software，依然致力于创作各种益智游戏。

本段最后要提醒玩家们的是，如果你是上班族，又有志于游戏开发，想在和老板之间的“暗战”中偶然搞出点成就来，Pazhitnov的行为是不值得模仿的。^_^


帕基洛夫用于给自己打发时间的小游戏，影响了整个游戏业，也改变了自己的生活道路

梦想的实现——David Bateson和代号47经典形象的诞生


Bateson对于《终极刺客》系列游戏风格的形成起到了至关重要的作用

《终极刺客》系列中冷酷、洒脱的光头杀手47的形象已经深入人心，以至于电影版草定演员人选之后，引发了玩家对拍摄方的大规模抗议。这一经典形象的诞生经过，各种偶然因素使之充满了传奇色彩。

David Bateson是一名丹麦配音演员（原籍英国），在他居住的哥本哈根有着不小的名气，业余爱好是演奏。2000年，在他经常玩乐器的一个俱乐部内，一群年轻人在欣赏完Bateson的演奏后，礼貌地问他能否占用几分钟时间。在得到肯定的答复后，这群年轻人请求他担任一款他们正在开发的游戏的配音。

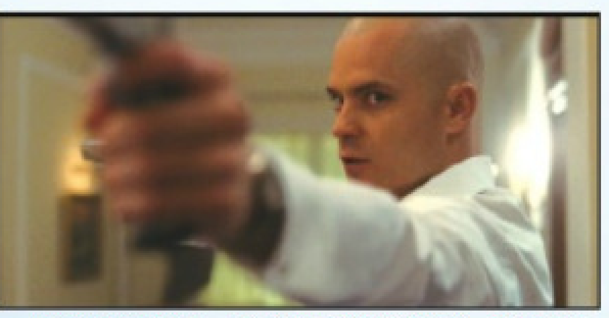
Bateson回忆道："坦白说，在我眼里，这群人不过是一群来自弗莱德利克斯堡（Frederiksberg，位于哥本哈根市郊）的一群电脑怪人。在随后的简短谈话中，我发现他们那时候并不是想做一个商品，而仅仅只是想进行一个试验，他们希望通过这个试验性的产品盈利，然后去做其他更感兴趣的东西。"当时几个酷爱游戏的小伙子全凭自己的一腔热血进行着这款游戏的研发，在开发之初没有基本框架，当然也不可能有47这个经典形象。用Bateson的话说："他们完全是凭满脑子的奇思妙想在进行走一步算一步的努力，我在影视业有20年的工作经验，如果以这种工作模式去拍摄一部影视剧，那是无法想象的。"

更重要的是，当时的IO Interactive刚刚成立不久，其成员不到10人，开发经费极少，这就意味着Bateson所获得的报酬可能比一条10秒广告的配音收入还要少很多。在这次非正式的谈判即将以不果告终的时候，一个附加条件彻底打动了Bateson——"我们可以让你在游戏中扮演主角"。

和《潜龙谍影》系列主角Solid Snake的声优David Hayter经历类似的是，Bateson的老本行并不是配音（前者是编剧，后者是演员，起码他们自己这么认为），并且二者在老本行都没有取得太大的成就。在配音这个"旁门左道"领域的辉煌，并不能实现David Bateson永恒的梦想。1980年，Bateson在自己的出生地南非投身影视业，但很少得到在影视剧中正式亮相的机会。1984年当他回到英国之后，情况也没有发生太大的改变（通过IMDB数据，我们可以看到Bateson在丹麦产的几部小成本影片中大都担当"跑龙套"性质的角色）。而扮演一个外表和内心同样冷酷，但有时也闪烁着人性光芒的"恶人"，一直是他的最大梦想。他回忆道："当年我的经纪人告诉我可以在一部动作片中竞争一个类似的主角，这让我非常兴奋，可是，当前去与导演接触的时候，他以外形不符合剧本要求为由拒绝了我（以80年代的动作片模式而言，"酷到掉渣"的主角形象确实不是观众的主流审美观，就像"小白脸"当不成今天动作片的主角一样），出演像《这个杀手不太冷》中里昂这样的角色，一直是我的梦想。"



47也完成了Bateson的"电影杀手梦"


《终极刺客》电影版稚嫩的主角形象令全世界的玩家"很生气"。

制作组在俱乐部给出的这个条件，让Bateson有眼前一亮的感觉，"那时我感觉到，自己多年的梦想可以通过这帮家伙去实现！"当时提出这条建议的Jesper Donnis（现任IO工作室关卡总设计师）本人并不知道Bateson有着这样未尽的"酷男角色情结"，他回忆当时的情况道："我完全是在情急之下提出这样的条件，说完后我自己都感到懊恼不已——如果我们都不能为配音开出足够多的报酬，又如何去让Bateson在游戏中提供自己的肖像权呢？"显然，他的担心在5秒钟后化作了云烟，因为Bateson愉快接受了IO的邀请。

IO给Bateson观看了游戏已经完成的部分，主角还只是一个三维骨架，因为那时主角的形象和游戏的基调根本没有确立，制作组还在女杀手、墨镜男之类的形象间争论不已。Bateson的到来改变了一切，一个光头、碧眼、高颧骨、宽额头的经典形象杀手诞生了。凭借在影视业多年摸爬滚打的经验，Bateson还完善了游戏的人设，为制作组进行了艺术指导，他的努力，也为《终极刺客》系列独特气质的形成奠定了坚实的基础。

Bateson的形象和《终极刺客》的氛围结合得天衣无缝，其略带尖细的嗓音中充满着一种绅士般的优雅和从容，作为47的配音者和"扮演者"，他为这个人物形象的丰满做出了重要贡献。虽然即将于10月上映的《终极刺客》电影版制片人吕克·贝松拒绝让Bateson担任主演，但他已经不再有遗憾，因为IO早已为Bateson梦想的实现提供了一个可以无限延伸的舞台。

结语

法国化学家库尔瓦特在发现碘元素之后，幽默地将自己的研究成果归功于自家顽皮的小猫——正是它上下乱蹿的"努力"，浓硫酸在瓶体破碎后流到了一盆浸泡藻类的液体中，从而"促成"了这一伟大发现。和20年前相比，游戏开发已不再是依靠一个创意外加几个程序员就能完成的了，它的复杂程度上升了百倍，需要电脑技术、艺术家，乃至各行各业的协同努力。"神作"的诞生前后，也穿插着必然过程中所"必须"包含的偶然，"伟大的发现种子经常在我们身边飘浮，但只在有心人的心中生根"。这些偶然改变了现实中有心人的命运，人为的"偶然"因素，也决定了一款游戏是否可以得到进入经典殿堂的钥匙。P

注：1.吴连枝的回忆话语，取自中央电视台文化频道《中国八极拳掌门人吴连枝》人物专题节目。
2.关于David Bateson的完整访谈，可在IO的官方网站"Interview"版块查看，本段内容同样参考了维基百科英文版David Bateson、Agent 47词条下相关内容。



■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

本作共11章，除第6章仅有1战外，其它章节平均有10战以上，如此百战的容量使游戏内容很是充实，对白细节和剧情过渡也做得很细致，可称是近期SLG的精品之作。美中不足的是人物肖像有些简陋粗糙，音乐也稍感单调。

本作的系统进行了较多改良，如技能采用熟练度修炼而抛弃了点数分配；魔兽捕捉成为通用技能而非猎人才能用；改善了任务系统，自由任务全部开放，而非只能三选二；怪物除了有6种元素属性外，还加入四大族系的区分；本作中隐藏的剧情也非常多，它会对角色能力产生深远的影响。凡此种种，都给游戏战斗带来更多的策略性，更自由也更精采。

精品 总评 8.1

制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
类型	角色扮演
语种	战棋+角色扮演

文化包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：7.5　音效：7.0　创新：8.5　剧情：9.0

属性与族系

无论哪个角色的怪物都有水、火、风、地、光、暗6种元素属性，水和火、风和地、光和暗是互相克制的关系，在战前整备时尽量在武器和防具上装备适宜的晶体。比如怪物是水属性，那么防具就需要装备水之晶体或水守晶体，能够减弱怪物的攻击伤害，而在武器上装备火之晶体，这样会增加伤害输出。

本作中的敌人分为生物、装甲、黑雾和未知四大族系，角色的少数招式中也有对应的分类——猎杀型、破甲型、狩魔型和超越型。猎杀克生物、破甲克装甲、狩魔克黑雾、超越克未知，采用克制的招式能得到额外的伤害加成。

称号系统

每种称号都体现着独特的RAP消费规则，配合角色的能力特点，选用适宜的称号如虎添翼。每回合的RAP为100，如擅用刻纹的魔法师，选用刻纹为20的称号，那么每回合可施展5次刻纹魔法。游戏中有很多强大的刻纹，都隐藏在支线任务或超难的战斗中。

称号	效果	获取方法
永远的初心者	经验、金钱获得率+100%，反应-15，移动35，攻击30，刻纹30，物品30	战斗失败超过10次
游手好闲	移动+1，金钱获得率+30%，移动20，攻击50，刻纹30，物品20	抓吼时扑空两次（方舟圣域、黑雾森林）
巅峰斗士	回避反击+25%，反应+30，移动30，攻击30，刻纹50，物品50	第3章小绿魔关卡，打倒依莎贝拉
星碎雷袭	每回合斗志+5，超越+30%，移动35，攻击30，刻纹，30物品25	在第1章打倒荒神骑士
百战勇士	狩魔+50%，反击+40%，移动50，攻击25，刻纹，40物品25	战斗超过100场
猎人	猎杀+30%，移动50，攻击35，刻纹25，物品30	第3章自由任务，接两个以上
炼金爆弹狂	破甲+30%，会心一击+20%，移动50，攻击35，刻纹25，物品30	在第2、3章时接杂货店赛依雅的委托任务
侵略如火	猎杀+30%，反击率+20%，移动35，攻击25，刻纹35，物品70	迪恩过50级
贤者	每回合SP+15%，移动50，攻击35，刻纹20，物品20	拉拉获过50级
修罗神	狩魔+50%，回避反击率+20%，移动50，攻击35，刻纹20，物品20	千语过50级
打架高手	反击+20%，会心一击+30%，移动45，攻击25，刻纹35，物品50	凯过50级

称号	效果	获取方法
不动如山	传送击退无效，移动50，攻击35，刻纹25，物品25	可可过50级
破坏神	破甲+50%，会心一击率+20%，移动50，攻击20，刻纹40，物品35	梅鲁过50级
机器天敌	破甲+70%，移动35，攻击30，刻纹30，物品50	赛依雅机械任务结束
杀人机器	猎杀+50%，会心一击率+15%，移动35，攻击25，刻纹30，物品50	在可丽儿加入那关打倒杀人机器
驱魔使者	狩魔+30%，移动35，攻击35，刻纹30，物品20	完成驱魔任务
机械猎人	破甲+50%，移动45，攻击30，刻纹35，物品30	第4章自由任务中将两场的机甲全部摧毁
百万富翁	金钱攻击威力提升，移动40，攻击40，刻纹30，物品15	金钱超过百万
千万富翁	金钱攻击威力大幅提升，移动40，攻击40，刻纹30，物品15	金钱超过千万
魔兽猎人	狩魔+70%，移动35，攻击30，刻纹20，物品20	完成全部讨伐任务
秘宝猎人	移动+2，金钱+100%，移动20，攻击40，刻纹30，物品15	完成全部收集任务
幻兽猎人	超越+70%，移动35，攻击30，刻纹25，物品50	完成所有幻兽一族关卡，打倒贝莉卡后获得
专业保镖	移动+1，回避返击+30%，移动35，攻击30，刻纹40，物品50	在守护圣堂武士任务中无死亡
守护骑士	HP每回合恢复20%，移动40，攻击40，刻纹20，物品20	完成所有护卫任务
恶魔	回避反击+30%，会心一击+20%，移动35，攻击25，刻纹50，物品50	完成收集雕像任务
军神	反应+50，反应增量固定，移动35，攻击25，刻纹50，物品30	第8章结束无战败
传说中的英雄	回避反击+20%，会心一击+10%，反应+20%，移动35，攻击30，刻纹40，物品30	第2轮难度在Hard以上
抢救贫穷	金钱获得率+100%，移动30，攻击35，刻纹50，物品50	金钱少于1000
大冒险家	SP消耗为原先60%，移动20，攻击25，刻纹35，物品30	完成所有支线任务
地上最强生物	破甲、狩魔、猎杀各+100%，移动30，攻击25，刻纹25，物品100	梅鲁过150级
风色之神	SP消耗为原先的10%，反应增量固定，移动35，攻击20，刻纹，20物品85	完成所有支线剧情和支线任务
游侠骑士	狩魔+70%，反击+30%，移动35，攻击35，刻纹30，物品20	第8章前往神秘商店获取

可偷取道具和掉落物品

本作中的游侠刻纹很容易得到，不论Boss和小怪都尽量偷取再打死，Boss身上东西的品质要好一些。Boss每次死亡只随机掉落一样物品，可用S/L大法来选择需要的物品，最好选加属性的，晶体在商店能买到，不要没关系。在此整理所有大Boss的偷取掉落物品列表，供玩家查询，关卡攻略中不再列出。

Boss名称	可偷取物品	随机掉落物品
凯	力量番茄、强身健体散	巨人糖果、炫光晶体
咒印魔偶	超级复原药、世界之果	强身健体散、地之晶体
希尔夫	智慧之果、强身健体散	巨人糖果、生命晶体
荒神骑士	魔法蛋糕、巨人糖果	巨人糖果、生命晶体
漓魂	幸运四叶草、力量番茄	力量番茄、嗜血晶体
魅雨	智慧之果、精灵之泪	魔法蛋糕、夺魔晶体
潘格泥	失力粉、破甲膏	冻结晶体、万能药
拉拉荻	魔法蛋糕、智慧之果	封魔晶体、精灵之泪
梅鲁	巨人糖果、幸运四叶草	力量番茄、威压晶体
饕兽	魔法蛋糕、巨人糖果	魔法蛋糕、生命晶体
火之大精灵	力量番茄、巨人糖果	巨人糖果、生命晶体
暴牙	力量番茄、强身健体散	嗜血晶体、强身健体散
大白	力量番茄、强身健体散	神行面包、夺魔晶体
千语	神行面包、灵巧之书	疾风果子、麻痹晶体
米欧	力量番茄、幸运四叶草	灵巧之书、昏迷晶体
阿克雅	巨人糖果、力量番茄	强身健体散、猛毒晶体
依莎贝拉	神行面包、力量番茄	幸运四叶草、威压晶体
燧火	神行面包、灵巧之书	疾风果子、麻痹晶体
厌夜	精灵之泪、妖精之泪	灾厄晶体、力量番茄
黑轮	灵巧之书、疾风果子	神行面包、夺魔晶体
土豆	强身健体散、力量番茄	力量番茄、嗜血晶体
小奈	智慧之果、精灵之泪	夺魔晶体、魔法蛋糕
阿熊	力量番茄、强身健体散	生命晶体、强身健体散
沙罗曼达	力量番茄、巨人糖果	巨人糖果、生命晶体
13	疾风果子、灵巧之书	神行面包、嗜血晶体
雷斯特	力量番茄、力量番茄	纯粹晶体、魔法蛋糕
爱丽斯	精灵之泪、魔法蛋糕	嗜血晶体、幸运四叶草
阿斯法	强身健体散、力量番茄	巨人糖果、生命晶体
贝莉卡	力量番茄、强身健体散	幸运四叶草、灾厄晶体
天使人偶	气力之果、万能药	纯粹晶体、新月之露
怜	魔法蛋糕、精灵之泪	纯粹晶体、魔法蛋糕
史缇拉	智慧之果、精灵之泪	纯粹晶体、魔法蛋糕

捕捉与合成

魔兽捕捉需要诱饵，可到艾玛的店购买。诱饵对每种魔兽有特定的成功率，捕捉时有显示。捕捉魔兽后前往神秘商店合成，游戏中较强的魔兽是炼牙和天使，拥有它们则无须再练其它了，最好1只炼牙、2只天使。炼牙会抢经验，不宜练过多，天使用来辅助恢复很好。

炼牙合成公式：

蛮族战士+蜥蜴兽人=刺球怪
蜥蜴兽人+刺球怪=吼
蛮族战士+小妖精=凶恶猴
爱心胶质怪+凶恶猴=狂暴狸猫
狂暴狸猫＋吼=米陶诺斯
守护石像+米陶诺斯=巨槌
米陶诺斯＋巨槌=炼牙

天使合成公式：

蜥蜴兽人+爱心胶质怪=守护石像
小妖精+守护石像=天使

技能修炼

本作的修炼不用分配技能点数，而是通过熟练度来开启技能树，由于技能树是隐藏的，容易做无用功，故在此列出技能树以供参考。在前3章尽量将每一支的奥义技都练出来，在3章后尽快将克族系的4类招式练至Max。

迪恩

迅击10 → 迅剑连闪

迅击30↘
迅剑连闪30→ 疾剑·咬雷斩50→禁忌·疾剑轰雷闪(MOR110)Max

枪击10→散弹轰击

枪击30↘
散弹轰击30→ 振动弹轰击50→炼狱散爆轰击(MOR110)Max

梅鲁

碎地打10→碎地直击30→碎地圆舞55→破碎·铁拳暴雨(MOR120)Max

轰天落10→轰天直击30→轰天螺旋击55→一击杀神轰天炮 (MOR120)Max

千语

黑曜杀10→噬雾流萤斩30→噬雾断业斩Max

黑曜杀50↘
噬雾流萤斩50→ 噬雾极技·忏神舞(MOR120)Max
噬雾断业斩2↗

燕斩10→飞燕四方阵30→飞燕轮回Max

燕斩50↘
飞燕四方阵50→ 飞燕里技·螺旋岚(MOR115)Max
飞燕轮回2↗

拉拉荻

元素球10→冻之矢、暴炎球Max

暴炎球7→闪雷Max

暴炎球9→天照之叹、暗黑之蚀Max

暴炎球50→炽炎涡流阵Max

闪雷50→轰雷地狱Max

冻之矢45→暴风雪Max

天照之叹45→神罚时刻Max

暗黑之蚀45→蚀魂地狱Max

冰霜冻凛阵（剧情学会）

大灾焰（剧情学会）

雷之咏叹诗（剧情学会）

可可

元素球10→灾炎、凄风牙、地裂、奔流Max

凄风牙45→风牙天舞Max

灾炎45→火焰风暴Max

奔流45→龙吟怒涛Max

地裂45→陨石爆击Max

榴弹轰击10→石化轰击Max

石化轰击2→冻结轰击Max

冻结轰击30↘

石化轰击30→ 闪光轰击Max

榴弹轰击50↘
石化轰击30→ 震撼轰击（100%附加恐惧、防御降低）Max
冻结轰击30↗
闪光轰击40↗

凯

伪魔弹·我流踢10→第三魔弹·胧雾40→第五魔弹·泥咬50→第六魔弹·朔流(MOR110)Max

第一魔弹·劲射10→第二魔弹·轰焰40→第四魔弹·削甲50→第七魔弹·零闪(MOR110)Max

燧火

猛毒爪击15→喉轮落30→猛虎破甲击Max

鬼邪灭杀（第8章支线剧情习得）

阿克雅

龙额击15→碎龙劲30→紫雁落Max

米欧

科氏力狙击30→连续轰击Max

序章　狂风暴雨的相遇

第1战：黑之团与利奇曼冒险旅团

宝箱：水之晶体、火之晶体、风之晶体、变化刻纹



黑之团的迪恩和千语潜入指定空域

武器和防具装晶体，治愈刻纹也装上。机甲不擅移动，用梅鲁和迪恩的锤和枪远程打，千语用战技刻纹给机甲降属性，不久梅鲁的“轰天落”练出“轰天直击”，是破甲的好招。战斗间派千语绕到左边的炮管处，跳上平台拿宝箱。

第2战：苍鹰团的头头

宝箱：风之晶体×2、超级复原药、抛投刻纹

开始时将人员后撤，第2回合凯放出高智能犬，全部引到后面剿杀，炮上的宝箱同样用千语跳上拿。小怪清光后整理队员，冲上前围击凯，迪恩顶怪，千语降属性，梅鲁远程。

第3战：龙卷遗迹的住民

宝箱：失力粉、世界之果

开始被魔蛙和凶恶猴包围在中央，先往任一方面全力进攻，然后将附近的猴子和蛙逐只引来杀掉，清理得差不多时再派千语跑到外面的两条通道末端开宝箱。

第4战：意外的麻烦

宝箱：眩光晶体、石像晶体

战场狭长，而猴子为远距直线攻击，对多方很不利。有石像或地之晶体给队员装备，清理猴子尽量用范围技，如凯的第三魔弹和梅鲁的直线攻击。结束战斗前记得到最右上方拿宝箱。

第5战：风之祭坛的激斗

宝物：空间刻纹

敌人是众多的石像鬼，队员守在底部平台引怪来杀，每次不要贪多，队员尽量不要站直线，多练治愈刻纹的话可到学会痊愈的颂歌。在后期跑到楼里台阶处拿宝箱，得到空间刻纹勤加练习，可使用空间跃送来移动队员。

第6战：咒印魔偶

魔偶的火抗为-100%，可用拉拉荻的暴炎球，及千语和凯的狩魔技能噬雾断业斩、第三魔弹来打。开始全员朝拉拉荻移动，清掉追来的石像鬼，最后冲到右侧打魔偶，及时用群体颂歌治疗。

第7战：风的大精灵



梅鲁试图封存希尔夫，不想被他强大的力量弹开

大精灵为风属性，地抗为-100%，给队员防具装风之晶体。开始将队员分散开，将下来的4只石像鬼清除，再打剩下两只。最后攻大精灵，先用战技刻纹给它降属性，全力围殴。战后凯和梅鲁会离队，将他们的装备卸下来。

第1章 坠下的过往，与崭新的双翼

第1战：魔兽捕捉任务

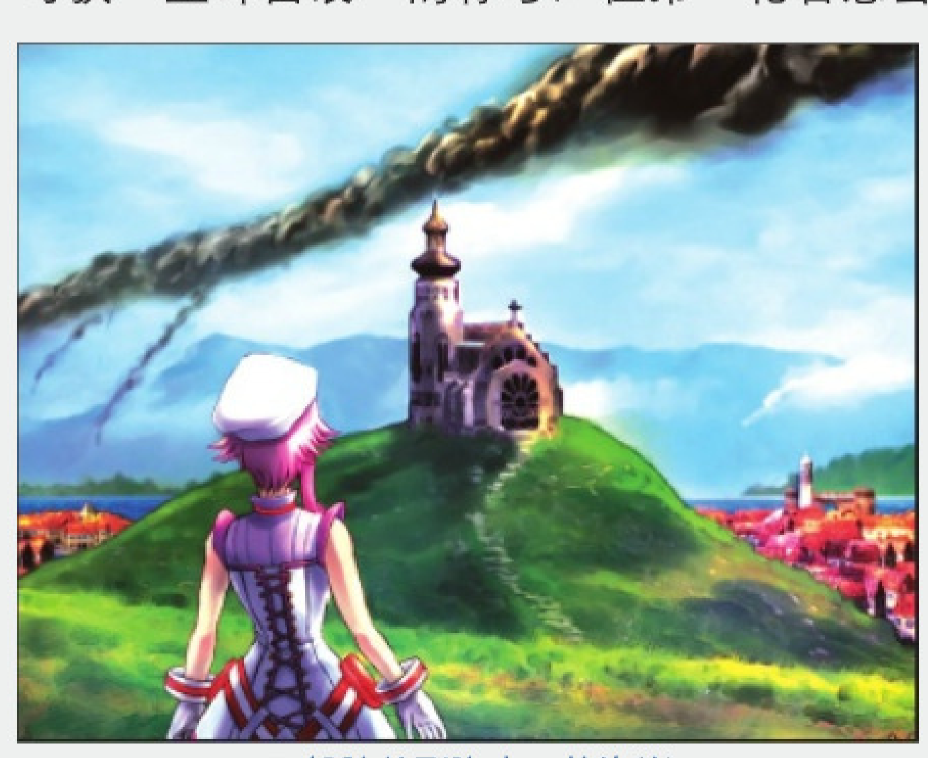
宝箱：昏迷晶体、迷惑晶体

捕捉吼的地点有3处，如果先前往黑雾树海和方舟圣域会扑空两次，获得称号“游手好闲”。可可装备治愈刻纹，她集中修练任一属性魔法，最后都能练到范围技，如奔流→龙吟怒涛；凄风牙→风牙天舞。迪恩练疾剑连闪，用来打小生物很管用。吼的水抗-100%，用可可的奔流来打。

第2战：意料之外的敌袭

宝箱：迷惑晶体、抛投刻纹、言灵晶体、秘法晶体

在前往弥赛亚途中被荒神骑士撞入飞船，本关若能击败荒神骑士可获“星碎雷袭”的称号，但第一轮若想击败他很难，建议练到40级以上再尝试。本战重点是拿齐4只宝箱，派迪恩拿左下的两只，可可跑到右上拿血少的两只，远离5格距离，荒神骑士不会主动进攻，坚持8回合过关。


飞船坠落到弥赛亚的海岸

飞船坠落后触发剧情，然后到城中闲逛，刻纹店会得到免费的火守和水守刻纹，到飞龙亭吃烤肉。第2天梅鲁、千语、拉拉荻加入队伍。

第3战：染血大地

宝箱：封魔晶体、迷惑晶体

战斗开始只有梅鲁和燧火登场，迪恩、可可、千语和拉拉荻第2回合登场。本关怪物的火抗和光抗都很低，用对应的光系和火系魔法来轰击，破甲招式也有奇效。注意善用可可的诅咒刻纹，神经破坏有麻痹效果，可减轻来自敌人的压力。敌人的攻击也有麻痹作用，及时用祝福治疗。本关在8回合内打败漓魂可得神行足刻纹，青灵刻纹。若不能打败，在8回合后漓魂自动离场。

第4战：逃狱的企鹅

宝箱：超级兴奋剂、神行面包、神行足刻纹、新月之露

本战打倒潘格泥即结束任务，为了获得奖励的刻纹，要尽量打倒魅雨再结束战斗。开始先利用空间刻纹派队员拿附近宝箱，第2回合魔兽出现，将圆形广场的怪物尽量麻痹来缓解压力，第3回合阿克雅支援。拿完宝箱并清掉下方的怪，攻上台阶打Boss，先将潘格泥和怪物麻住，给魅雨用战技刻纹再围杀之，战后可获变化刻纹，是初期获取刻纹的重要道具。

第5战：高空上的激战

有捕捉魔兽的话派上场，最好用格里风，可飞到通道两侧来打石像鬼和小哔。开始合力清小怪，再攻到魅雨身畔用战技降属性。

第6战：兽之力！？

此战梅鲁和拉拉荻被魅雨催眠，用诅咒刻纹将她们麻痹，在第1回合派队员跑到魅雨身畔用战技降属性，否则她放出3次唤兽之轮舞会将队员秒杀。

从本章开始，章末的休息时可选择梅鲁、千语或凯聊天，此选项会影响到结局，这是本作中独有的羁绊系统。建议在一轮里尽量选择同一人，在第2轮中还会出现可可的选项。

第2章 奥莉薇与谢克特

来到城区所有商店开放，先到飞龙亭和冒险公会触发剧情，再回黑之船。前往达达勒火山前，到弥赛亚城区各处触发以下支线剧情：神秘商店——哈贝鲁卡和米欧；住宅区——燧火和伊莎贝拉；波奇的店——阿克雅和波奇；纪念碑——赛依雅和英格莉德。

※支线剧情有时间限制，会关系到后面的神秘委托任务，最好在攻略提示时段全部触发。

第1战：新生旅团的首战

开始守在河岸消耗敌人，等杀敌过半再移师攻桥。敌人的攻击附加特殊效果，队员装备祝福和诅咒刻纹，用祝福解状态，怪物也先麻痹再慢慢打。

第2战：紫晶迷路

一开始原地不动，等前面几只送上门来围杀，兵分两路攻打两侧走廊，然后汇合一处打法师，两只暗灵法师是合成炼牙的材料，建议捕捉。

第3战：困境

此战地图与前关相同，但只有迪恩和千语登场，派魔兽登场。一开始原地不动，顶住疯狂进攻的怪物，清完怪再到任一侧走廊清理，两侧清完再接近走廊末端，这里的法师密集，用迪恩的远程群体技来轰，千语近身用狩魔技解决。

第4战：饕

宝箱：破甲膏，世界之果，失力粉，新月之露

在开始全员后撤，拿宝箱同时将冲过来的法师和骷髅解决掉，全体回血加状态，一起冲过去打饕兽，迪恩和千语近身用战技给它降属性，魔法师站外面恢复，等斗志足够施放大招轰炸。此战后有回城补给的机会，建议购买火之晶体和火守刻纹，准备对付火的大精灵。

第5战：火的大精灵

宝箱：新月之露，世界之果

敌人为火属性，水抗-100%，队员武器装水之晶体，防具装火之晶体，刻纹装火守。在开始分为两队，到下方两边的小路末端拿宝箱，然后到正中平台汇师，细窄的通道可用空间刻纹传到敌人背后打，但不要进入Boss的攻击范围，清完怪再一起冲到上方平台与大精灵对决。此时所有队员的斗志都可施放奥义技，用战技降属性后再打，两三回合即可将它打倒。

自由任务：

任务	奖励	关卡
宝石皇冠	15 000G	宝石皇冠的下落、鼠辈的反击
作乱的魔兽	8000G	作乱的魔兽
兵器零件1	13 000G、新月药×20	零件在哪里、防卫装置

第3章 海亚力大山的冒险者们

商店里有新道具可购，可买些天使之羽用来复活战友。在城中触发支线剧情，飞龙亭——艾玛和阿克雅；南门——燧火和碧。建议出城到黑雾树海抓些蜥蜴兽人、爱心胶质怪和小妖精回来，合成天使辅助战斗。装备妥当，出城往海蚀洞打幻之一族称号战。

幻之一族1：谁是你的宿敌啊！

派天使登场，给它装备诗歌刻纹，队员装最强晶体，空间和战技刻纹必备。开始在码头木桥严守，用诗歌提升属性，清掉冲过来的神犬展刀侠和轰天兔，乘机多偷点破甲膏，此药对Boss有效。清完进攻的小怪，派移动高的队员上去引怪，最后围击暴牙，用战技刻纹给它降属性，用天使每回合回血并加状态，在暴牙掉到六成血量时会用爆气弹，用空间刻纹将血弱的队员送出去，留肉盾近身打。

幻之一族2：新的成员

敌人会由3条栈道攻下来，以中央和右侧为最，主力肉盾到中央栈道上顶，再抽出两三名到右侧栈道堵住，每边都要有法师治疗。左侧栈道只有两个怪会过来，随到随打。左右两侧的小怪会首先被清理掉，暴牙和大白被堵在中间，在所有小怪清掉后小心应付暴牙，在它使用幻想焰之前打死，否则有团灭危险，大白留到最后打，轻松不少。



将怪物堵在中央通道上逐一清除

第1战：绿色小恶魔

队员多装备游侠刻纹，此战是梅鲁和依莎贝拉两个团队的竞争，可直接清怪过关，但若能打败依莎贝拉可获得称号“巅峰斗士”，务必拿到。战斗开始不必着急清怪，全员朝桥右集合，第2回合依莎贝拉一行登场，过去堵桥上两格位置，对手会陆续跑过来，不要放过他们身上的道具，偷完再打倒，将对手打完再清怪过关。

第2战：双雌对决

宝箱：微波CD×3

此战地图与前关相同，一开始扔下怪物全员往桥左侧撤退，在桥头守着等对手过来送死，他们身上的道具可再偷一遍。

第3战：萌布灵圣地

宝箱：失力粉，破甲膏，微波CD，世界之果

派两只天使和拉拉荻一道登场，周围绿妖精环伺，不用理它们，跑到正中的平台打宝箱。第2回合梅鲁和迪恩等人登场，继续开宝箱。第3回合千语和凯登场，队员汇合守在中央将陆续围来的怪物清光。

第4战：这是怎么一回事！？

简单的战斗，第2回合依莎贝拉和米欧增援，第4回合雾冰战爵增援，所以开始不用太急，给级低的队员拣经验练功，第7回合战爵会将怪物一招全灭。

第5战：并肩作战

此战的怪物打起人海战术，因此要多用诅咒刻纹或沉默石灰、冰霜冻土，或有附加效果的招式来给怪物加状态，将它们麻住冻住再慢慢打。此战后依莎贝拉、米欧、燧火、阿克雅会离队，记得将好装备卸下来。

第6战：人偶军团

宝箱：世界之果，灾厄晶体，元素晶体，生命的秘药

此战的人偶战力很强，尽量逐只清除，陷入围攻的话很麻烦。在开始全员朝左上方的小路跑，注意保护较弱的可丽儿和幽坠，将小路上的人偶和宝箱清掉，再回头杀追来的人偶，将可丽儿和幽坠放到后方。第3回合梅鲁等人和战爵怜增援，他们沿道路往上清理人偶，雷斯特和史缇拉直接飞到上方平台打厌夜。

第7战：荒神骑士

本战地图与前关相同，在开始将可丽儿和幽坠放到后方，3位战爵朝台阶处清理人偶，其余队员配合行动，第3回合燧火和千语增援。将台阶附近人偶清光后，3位战爵飞上去围攻厌夜，队员远程攻击，最好的位置是平台下面，厌夜的血之海打不到那里。在8回合之内打败厌夜可获映月刻纹，捱过8回合战斗自动结束。

自由任务：

任务	奖励	关卡
星之石板	35 000G、青灵刻纹	星月的魔物、星之石板
兵器零件2	17 000G	足部的零件
魔兽与魔兽使	12 000G、料理书12	魔兽与魔兽使

第4章 千年宫殿

自由活动时间到杂货店买力量番茄和强身健体散，再到鲁那和星晨王国转一圈，爱丽斯加入队伍。回到弥赛亚触发支线剧情，领主馆——莎和碧；波奇的店——波奇和阿克雅，获得料理书4和8。然后可前往龙卷遗迹挑战幻之一族。

幻之一族3：黑轮的逆袭

给队员调整称号和晶体，装备战技、游侠和空间刻纹。战斗开始严阵以待，清掉冲下来的怪物，再冲到台阶前引怪物下来杀掉，最后引黑轮，它的回避很高，用战技刻纹的“水面蹴击”来降回避，随后是降攻降防魔。黑轮的幻想焰很狂暴，争取在发出前打倒他。

幻之一族4：祭坛前的猴子

战前给队员装备祝福、诗歌和治愈刻纹，开始时会有队员被敌人加上特殊状态，用祝福来解，同时用迪恩、凯和爱丽斯的远程攻击清怪，其他人辅助。将前方小怪清完引土豆下来打，最后杀黑轮。

第1战：矿坑的幽灵

宝箱：纯粹晶体，失力粉

本关敌人都是暗属性怪物，给武器装光之晶体，防具装暗之晶体，祝福刻纹必备，及时给队员解状态。场景地形复杂，可派脚程快且能远程攻击的队员到两侧轨道末端远攻敌人，其他人朝中央的路口和后方进攻。

第2战：方舟的圣域

此战敌人有火地风多种属性，给队员调整晶体，用水、风、地属性克之。敌人较为分散，队员先全力清除一个方向，再逐片清怪。

第3战：栓日石

宝箱：破甲膏，世界之果

战场较为狭长且较远，队员不宜拉开距离，容易受到敌方妖精和格里风的空中袭击，可用可可的石化或冻结魔法远程麻住再杀。此战结束，梅鲁力量+1。

从新苍穹之门返回弥赛亚，到公会听情报，然后回黑之船，有自由任务可选，休息后延续剧情。此时有几处支线剧情可触发：波奇的店——艾玛和波奇，可获得料理书11和16；纪念碑——燧火和依莎贝拉；灯塔——哈贝鲁卡和米欧。

自由任务：

任务	奖励	关卡
兵器零件3	22 000G	身体的零件
雨雾森林的生态	18 000G	雨雾森林的生态

第4战：东方魔佗萝

宝箱：生命刻纹

前往古拉达大山找到魔佗萝，战斗开始位于冰谷入口，怪物扇状包围，右手边怪物较少，先清掉，再收拾左侧的雪地熊，派天使或有空间刻纹的队员到后面拿宝箱，最后将萝卜打倒。此战后在存档机会，温泉事件有两种选择，若选择偷窥会触发一场战斗，胜败都会Game Over。

第5战：纵谷攻防战

宝箱：历练刻纹

前往河道都市遭遇魅雨和饕兽，敌人攻击有麻痹效果，祝福刻纹必备。在开始派天使或炼牙登场，用它们阻击前排的士兵及魅雨的攻击。第2回合梅鲁等人上场，敌军的大部兵力被吸引到另一边，西札尔这边着重清理攻上山坡的敌人，其余扔给山下的队友。第5回合八月率兵增援，打得会轻松许多。此战怪物全清后获得降神刻纹；联邦士兵无伤亡可获超频刻纹。



幻之一族的少女魔法猫小奈

幻之一族5：魔法少女猫

自由活动时间前往方舟圣域打幻之一族，此战怪物的攻击有附加状态，同样要用祝福解封，安全起见将梅鲁扔到后方，逐批引怪清掉。

幻之一族6：军团指挥官

开始时小心清怪，由于蒙面鼠攻击有冰冻和麻痹效果，及时解状态，然后队伍推到左端，将小奈和阿熊附近的怪清掉，先打小奈。小心阿熊的幻想焰，施展的时候一定要逃离，等恢复常态再围上前降防降魔，将其打至虚弱时会放范围技坠之矢·散，容易团灭，要用空间刻纹将队员传送出去，回血加防再送回来。

第6战：千年宫殿

此战是到千年宫殿清理魔物，战场很开阔，在开始原地防守，将送死的怪物清除，然后再逐区域清怪，后方的几只天使建议捕捉。

自由任务：

任务	奖励	关卡
海中的宝藏	料理书6、7	海中的宝藏
月之石板	50 000G、神农刻纹	月之石板
重装兵测试	20 000G	实战测试1、2

第5章　河道都市的死斗

自由活动到商店补给，有几种加魔攻和物攻的晶体记得要买，空间刻纹也可买来练练。触发支线剧情：北门——燧火和莎；波奇的店——克莉斯汀和波奇，可得到料理书15；在前往新圣都前到飞龙亭——谢拉和艾玛。然后可离城到大雪原打幻之一族。

幻之一族7：幻之三剑客

此战的小奈、黑轮和暴牙都打过，只要分开打难度不大，十多只小怪附加效果的攻击要及时用祝福来解。在开始要原地等前排的5只小怪冲过来，争取两回合内清除，余下的吸引杀掉，再引小奈和黑轮，最后打暴牙。


肉盾在前，辅助在后，形成强大的攻击阵容

幻之一族8：幻之三头目

难度升级，两只天使辅助，带上诗歌和空间刻纹。此战小怪有17只之多，耐心引过来清除，派血厚的队员跑到Boss攻击范围内引过来逐只围杀。

第1战：魅雨

宝箱：失力粉，魔力刻纹

到河道都市参与防守战，在水道遇到魅雨。此战怪物多为暗和地系，调整好队员的晶体。此战我方数量有占有优势，不必担心，慢慢打怪练功，让级别低的拣经验，最后一起围住魅雨痛扁。

第2战：再战沙罗曼达

宝箱：降神刻纹，生命的秘药

此战的火球怪全部水抗-100，沙罗曼达也如此，因此武器装上水之晶体，防具装火之晶体，在开始先清掉大殿的12只小怪，然后用诗歌提升属性冲过去打Boss，用战技降防降魔，两回合内灭掉。战后队伍会分为两组，迪恩、千语等人一组打城内；梅鲁、西札尔等人打地下水道，两组的战斗关卡交替进行。

第3战：城内的死斗

宝箱：破甲膏，斗志刻纹

此战虽然可派天使登场治疗，但仍建议给1名队员装上治愈刻纹，最好再带1只空间刻纹，这是给第5战支援战准备的。本关战场较大，路线迂回，在开始将米欧、可可等人拖到后面，派1名队员拿宝箱，第2回合迪恩

上场，汇合后沿通路清除魔兽，小怪可用石化或冰冻封住，饕兽小心地逐只围杀。

第4战：封印作战

宝箱：失力粉，生命的秘药

第2战的翻版，只是多方队员减少，敌人小怪数量也减掉一半。开始时几回合清怪，用水系范围技消灭，再用空间刻纹拿宝箱，然后汇合一起围攻Boss。

第5战：救援行动

本战没有整备机会，开始时只有八月和一些联邦士兵，保证八月的安全，她辅助进攻，及时给士兵治疗。第3回合迪恩、千语、可可等人赶到，迅速给士兵们回血，用诗歌提升战力。队员靠在山坡边缘清小怪，并将饕兽的血磨掉，清完再下山坡打漓魂。

第6战：苦战

宝箱：斗志刻纹、妖精之泪

开始时只有凯和依莎贝拉，天使辅助进攻，并用制裁之光和凄煌之裁来打暗系小怪，小恶魔、雪原兽和僵尸的光抗均是-100%。第2回合梅鲁等人登场，由另一侧清怪。饕兽用凯的第3魔弹远程来打，稳杀。

第7战：命运·13

宝箱：超级复原药

开始迪恩、千语、可可等人和一群联邦士兵守在山顶，山谷里是大片的魔兽，还有擅长远程直线攻击的命运13号，此战开始防守在山坡边缘即可，不要冲到坡道上去，那里是魔兽的攻击范围。全力清除攻上来的小怪，治疗师每回合治疗或用诗歌加属性，争取将魔兽都挡在山坡下，减少队员伤亡。第3回合梅鲁、凯等人增援，合力将命运13远程杀在坡道上，最后跑下去杀两只饕兽。

自由任务：

任务	奖励	关卡
狂暴的野生龙群	14 000G	狂暴的野生龙群
深渊峡谷的鸟人	13 000G	深渊峡谷的鸟人
兵器零件4	25 000G	头部零件
米欧的自我挑战	无	米欧的自我挑战

第6章 弥赛亚的夜空之下

结缘之日到来，在城中各处都有支线剧情发生，记得都触发一遍，不要漏掉。在波奇的店可得料理书5和9，之前若完成所有自由任务和支线剧情的话，在南门会遇到塔莉塔莉，最后到南门参加夺宝大乱斗对决。

第1战：弥赛亚大乱斗

简单的战斗，不用与对手死拼。在开始一回合全员后退，对手队伍会冲下来，但在第2回合主持人会打开右边的院子放出一群魔兽，对手会被它们吸引过去，让他们自相残杀吧，隔岸观火直至一方团灭，再将剩存不多的敌人清理掉。

自由任务：

任务	奖励	关卡
晶体屋的小工人	25 000G。若成功保护5只工程地鼠，则追加15 000G、纯粹晶体、生命晶体	晶体屋的可爱工人
除灵大作战	14 000G、称号“驱魔使者”	不要靠过来
古代兵器大暴走	30 000G、机魔神加入、称号“机械天敌”	古代兵器大暴走

第7章 第四次弥赛亚战争

第1战：失控

宝箱：破甲膏，咒缚之丝，斗志刻纹，魔力刻纹

此战怪物全火属性，给队员武器装水之晶体、装具装火之晶体，带上空间刻纹。开始耐心清掉小怪，两侧高台宝箱要用空间刻纹或派拉拉荻飞上去打。注意雷斯特的攻击范围，用辅助队员的空间刻纹将主力快速送到雷斯特身旁，争取两回合灭掉他，前一回合掌握好血量，下回合在他用出大灾焰前全力打倒。

第2战：蒸汽胄甲

宝箱：圣灵之果，妖精之泪

蒸汽重装兵的水抗为-50%，给队员调整晶体。由派血厚队员一侧小心接近机甲，天使随时回血，将机甲慢慢引到后方来打，逐只清除，坚持到第8回合结束战斗，拉拉荻剧情病倒。

第3战：第1次防御战

蓝色机甲的水抗-50%，武器装水之晶体。前两回合先清前排的士兵，尽量不要进入机甲的直线攻击范围，第2回合拉拉荻增援。清完士兵全员撤退，在机甲攻击范围外恢复，派血厚队员上前引机甲，一次引两只，不要怕麻烦，一直引到城门附近，接下来及时复活和恢复没什么危险。



第4次弥赛亚战争终于爆发了

第4战：第2次防御战

宝箱：失力粉，破甲膏，生命的秘药，世界之果

此战与前关相仿，打法相同。战后队员分为两队，凯和拉拉荻继续守城门，迪恩、梅鲁等人前去追击兽之姐妹。

第5战：兽之姐妹

此战12只小怪全部光抗-100，武器上装光之晶体，祝福刻纹必备，及时给封住的队员解除状态。

第6战：第3次防御战

凯和拉拉荻镇守城门，再派天使或炼牙登场，再加上士兵随机补血，保命没问题。一开始建议吃世界之果等加斗志的药，第六魔弹可用，打机甲一回合杀一只。摧毁4只机甲再打爱丽斯，第五魔弹一回合击杀。

第7战：魔弹将军·阿斯法

阿斯法为十格远程射击，杀伤力很恐怖，再加上小兵补击，第1回合便有可能将凯杀掉。挡住第1波攻击后，全员后退，撤出阿斯法的攻击范围，等第2回合依莎贝拉等人增援，队伍分散清小兵，然后派血厚队员引阿斯法到后方，喂破甲膏再施展战技，合力清掉。

第8战：家园保卫

此战敌人的火抗和地抗较低，给队员调整一下晶体。战斗较简单，守住广场逐片清理魔兽，战后将依莎贝拉的称号和装备卸下。

第8章 意外的真相

自由活动到商店买新道具，再到各处触发支线剧情，其中波奇的店得到料理书10和13；神秘商店会触发战斗“食物的反抗”，取得称号“游侠骑士”；冒险公会触发战斗“憎恨的怒火”，燧火学会“鬼邪灭杀”。如果之前曾完成所有支线剧情和自由任务的话，可接神秘委托任务，魔恩或塔莉塔莉任选其一，战斗结束后其中一人加入队伍。往鲁那之前，到幻之城打幻之一族。

自由任务：

魔炮少女的逆袭-古拉达大山（二选一）：魔恩加入队伍

疯狂的塔莉塔莉-海亚利大山（二选一）：塔莉塔莉加入队伍

任务	奖励	关卡
日之石板	70 000G、守护刻纹	日之石板
七贤者的雕像	40 000G、获得“恶魔”称号	肥羊的逆袭
黄沙防卫战	50 000G	黄沙中的防卫队
恶魔之王的传说	25 000G、缓慢刻纹	黑雾的魔龙、恶魔之王

幻之一族9：决战幻之军团！

祝福和诗歌刻纹必备，及时给队员解封并提升属性，多给队员装几个战技刻纹。在开始全力清远程攻击的小怪，土豆、暴牙和黑轮会一起冲下来，集中力量打1个，其它的也用战技降攻降魔，逐只消灭。将这3只Boss清完，剩下的战斗就轻松多了。

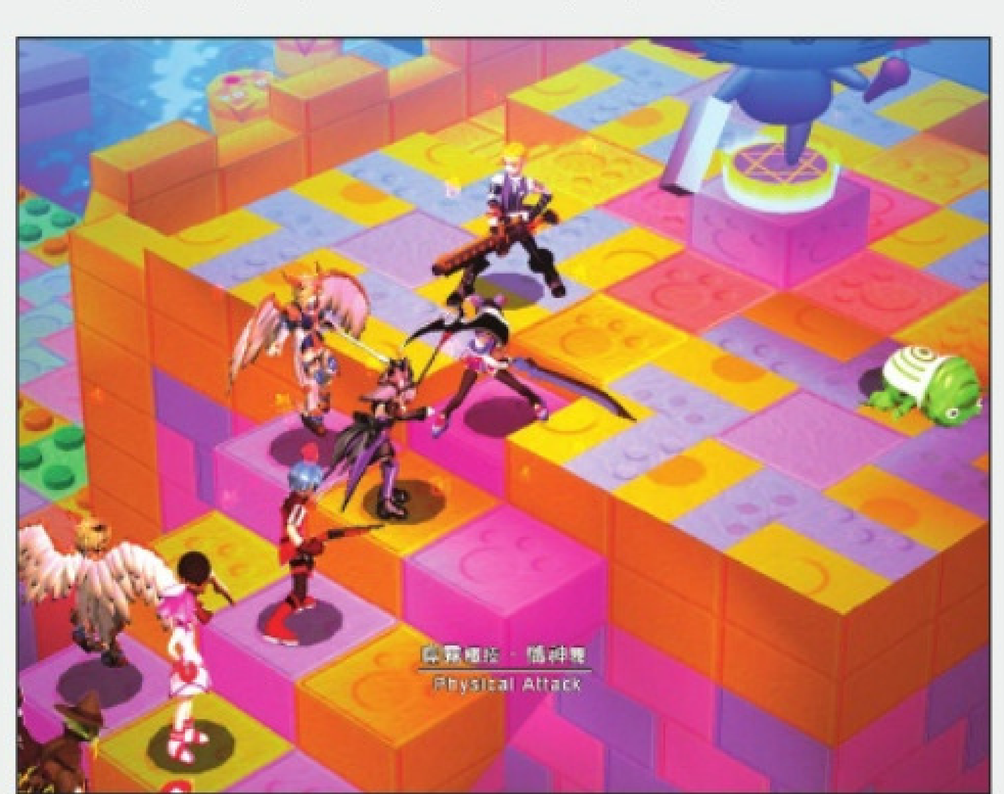
幻之一族10：幻之城的死神

较前关要简单得多，在开始原地清怪，再沿迂回小道爬上山顶，将怪物逐个引到台阶上杀掉，最后围攻贝莉卡，她的3次“罪镰之咏”打不死人，将她打至虚弱争取1回合灭掉。取胜后获得“幻兽猎人”称号。

第1战：雾冰的战爵

宝箱：失力粉，历练刻纹

此战的目标是雾冰战爵怜，他是水属性，给队员武器装火之晶体，防具反之。战斗开始爱丽丝和魔兽后退，第2回合梅鲁等人上场，先引杀外围人偶，最后将怜围杀。



围殴死神贝莉卡

第2战：议事厅之乱

此战的对手是费特和13、兽之姐妹，可派天使登场。由于敌人全为直线和远程攻击，可丽儿容易被他们的火力狙杀，因此在开始马上将可丽儿和天使后撤，第2回合梅鲁、千语和凯等人登场。用诗歌加完属性将队形分散开，不要站直线，用回避高的队员吸引敌人火力，主力队员用狩魔技集中打1个，辅助队员及时复活和恢复，随着对手的倒下越打越轻松。

第3战：人偶与骑士

宝箱：失力粉，破甲膏，世界之果，生命的秘药

此战要争取在8回合内击败荒神骑士，可获得缓慢刻纹。如果没有打败荒神，捱过8回合自动结束战斗。一开始将队伍分散，迅速消灭前方的人偶，3回合内全灭，再由右侧绕过去打厌夜，注意站位不要进入荒神的范围（5格），两回合内杀掉她，剩下的时间用来打荒神，3回合足够用了。

第9章 苍天的蓝耀

自由活动时间，曾完成所有石板任务的话，前往刻纹店拿改造刻纹，前往波奇的店触发支线剧情：波奇和阿克雅。之前若曾完成所有幻之一族的事件，到纪念碑回答魔恩密码，全部答对前往FY城打附加战。

魔恩密码：

1.树拉开的店名：飞龙亭

2.游戏片封面：迪恩、凯

3.说明书第20页第2行第15个字：行

4.梅鲁永远的宿敌：伊莎贝拉

5.塔莉塔莉初登场是风色几代：3代

6.音乐片收录几首：25

FY城：玩家的最终挑战！

宝箱：巧克力，幸运四叶草，幻想刻纹或无序刻纹（二选一）

此为幻之一族的最终战，战胜后FY城会开放，可购买一些变态属性的道具。FY城的地图较大，给队员装备空间刻纹或飞行刻纹，在开始先兵分两路清两侧通道上的小怪，然后用空间刻纹将队员全部传送到正中平台上。幻之一族的6只Boss分别守在后方两侧平台，全力清完一侧再打另一侧的3只，因此要注意站位不要惊动另一侧。将6只Boss清掉后，再休整队伍围攻贝莉卡。

第1战：雷云的战爵

给千语换“杀人机器”或“恶魔”称号，每回合可攻击4次。在开始到小雷附近防守打人偶，第2回合可可、拉拉获等人登场，合力清完人偶引史缇拉下来打。给燧火吃加


雷云战爵施出审判之雷，击溃了英灵塔周的南北联军

世界之果增斗志，燧火的超越技能“鬼邪灭杀”一击可破数千，很快便能将战爵打倒。

第2战：英灵的守卫

简单的一关，开始原地等石像鬼和小恶魔过来清掉，它们是光地属性。然后沿环形通道清掉天使，最后打饕兽。

第3战：英灵的骑士

给迪恩和梅鲁和装噬血和生命晶体，给迪恩换上攻击消耗SP少的称号，天使装诗歌刻纹。打荒神骑士时先用战技给它降物攻，喂破甲膏，两人吃料理增斗志和防御，诗歌提升防御和回避，迪恩用超越奥义技每回合打4次，一两回合便可将其打倒。



醒来的迪恩恢复了过往的记忆

终章 不被传颂的镇魂曲

第1战：英灵的魔弹将军

宝箱：失力粉，破甲膏，世界之果，生命的秘药

队员装几只空间刻纹，天使上场辅助。前两回合打中间平台的两只机甲，开4只宝箱。阿斯法是远程直线攻击，队员分散开站，用空间刻纹迅速将主力传到阿斯法身周，用战技刻纹给他降攻防，再殴杀之。

第2战：安道尔

宝箱：失力粉，世界之果，生命的秘药

此战再度与荒神骑士交手，开始时他不会主动进攻，给千语和迪恩吃



众人围攻绿之意识

世界之果，千语的狩魔技是荒神的克星，再加上迪恩的奥义技，合两人之力1回合便能打倒他。

第3战：坚持的理由

阿斯法是直线枪击，第一回合的3次攻击有可能让凯丧命（读档重来），凯有幸活下来的话吃药回血牵制阿斯法的火力，同时与他对轰。其他队员跑到中央平台打两只机甲，注意站位不要成直线，同时用天使及时回血和复活。将两只机甲清除后，三人合力打阿斯法就轻松多了。

第4战：人偶・厌夜

宝箱：失力粉，破甲膏，神行面包，幸运四叶草

给辅攻队员装空间刻纹，小心地沿环形的通道清掉14只人偶，厌夜的攻击范围为5格，用空间刻纹将主攻队员传送至厌夜身畔，用战技降魔攻和防御，1回合内将之击杀。如果血量和防御不足，可用远程魔法站到远处慢慢磨血，否则会被她的连续3次“血之海”秒杀掉。接下来的剧情会有分歧，如走梅鲁路线会触发战斗“双兽·13与费特”“双兽·13与费特”，若走凯路线，则会触发战斗“兽之嗅·爱丽丝”“计策”等，到“绝望”一战各路线相同，本攻略走梅鲁线。

第5战：双兽・13与费特

本战只有迪恩和梅鲁，可增派天使或炼牙登场。两名对手的枪击伤害不高，一回合打不死人，放心上前合击。

第6战：兽之触・费特

摆脱兽之核控制的命运13在战中保护梅鲁，承受费特的枪击，接下来是与费特的对决，两人联手攻击，两回合可将费特打倒。

第7战：绝望

是预设必败的战斗，打赢也无任何奖励，直接被团灭延续剧情。

第8战：希望的奏鸣曲

此战中队员不再被附上恐惧状态，拥有超越技能的队员为主攻。战前给燧火和迪恩换“修罗神”和“破坏神”的称号，1回合可攻4～5次，他们的“鬼邪灭杀”和“禁忌·疾剑轰雷闪”最适合打Boss，移动用空间刻纹好了。其他队员辅攻，用战技给Boss降属性，喂破甲膏，同时天使回血。如此1回合能破掉4万血，但对手的还击速度很快，及时用天使或高级恢复药回血，宁可放弃攻击的机会也要保命。

第9战：镇魂终曲

此战简单，对手陷入恐惧不能主动攻击，迪恩服用世界之果加斗志，用超越技能1回合结束战斗。

迪恩刺向绿之意识的一瞬，可丽儿用法阵将众人送走，并对许愿石许下了愿望，迪恩终于想起奥德修斯就是亲生的弟弟，但手中的剑无论如何沉重，最后都还得落下去，为了大家都得到幸福……

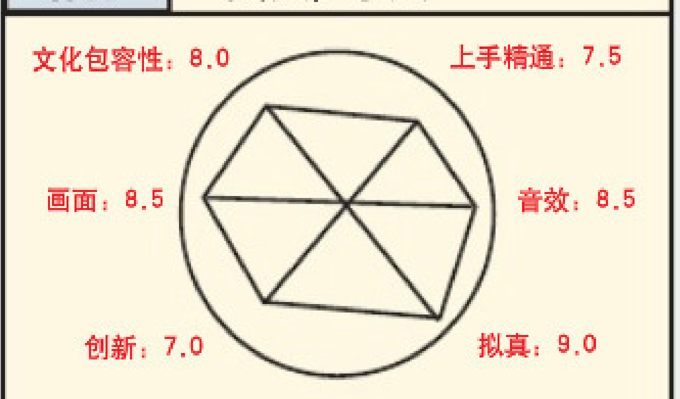
Microsoft Flight Simulator X

微软模拟飞行10

■海南 冯桦 徐书楠

精品 总评 8.3 大众软件游戏分级 普通级

制作	Microsoft Game Studio
发行	Microsoft Games
类型	模拟驾驶
语种	英文/中文



《微软模拟飞行10》（以下简称FSX）中一共包含了49个飞行任务，其中不乏现实世界中具有代表性的真实飞行任务的重现。其任务设计和制作注重真实性与游戏性相结合，比起前代作品在娱乐性方面有了较大的提高。这篇攻略没有涉及复杂的飞行技术研究和飞行术语解读，笔者仅选取了一些个人认为最具代表性的任务介绍给大家，目的是希望通过这篇简要的文字，能够展现出FSX的魅力所在，从而引起更多玩家对FSX这款游戏的兴趣，愿意亲手去钻研它，在体会乐趣的同时学习飞行，了解飞行，热爱飞行。

我本人算不上飞友，我的职业和飞行也没有一点关系。对于微软的FS系列游戏，过去也只略知一二。只是在一个偶然的机会，仔细玩了一段时间FSX，才发现它的魅力，也才发现语言是阻碍这款大作走近国内普通玩家的最大障碍，所以便下决心将这款游戏汉化。随着汉化的深入和参与汉化团队的朋友越来越多，让我深切感觉到FSX的汉化已经不单单是个体行为，它已经融入到汉语世界中每一个希望通过游戏感受飞行的朋友心中。我深切希望，我们的汉化成果能够成为全民飞行时代到来前的号角，让FSX真正走近每一位喜爱飞行的玩家，实现他们的飞行之梦。

操作按键

1.基本控制

暂停/恢复游戏：P
调出/隐藏游戏菜单：Alt（按住）
进入/退出鼠标操作模式：Ctrl+Y
调出/隐藏ATC窗口：Scroll Lock
调出/隐藏任务说明：Shift+F10
任务罗盘：K
任务指示：U

2.飞机控制

点火：Ctrl+E
关油门：F1
减油门：F2
加油门：F3
全开油门：F4
襟翼全收：F5
襟翼收起：F6
襟翼放下：F7
襟翼全放：F8
方向舵向左：数字键盘0
方向舵向右：数字键盘Enter
方向舵归位：数字键盘5
PS：一定要在数字键盘关闭的情况下操作
放下/收起起落架：G

3.视角控制

3D座舱视角：F9
2D座舱视角：F10
飞机外观视角：F11
卫星视角：F12
调整视角位置：Space+鼠标（滚轮是放大缩小）

著名的飞行模拟游戏《微软模拟飞行》在经过10代的发展之后，正以全新的面貌展现在玩家面前。此款游戏集前作精华之大成，在图形效果和系统运行效率方面都有显著提升，特别是游戏开发者开始注重游戏本身的趣味性以及玩家的游戏体验，使FSX在飞行模拟的基础上，逐渐摆脱以往枯燥的飞行游戏感受，并且使得此类飞行游戏不再是少数发烧玩家的专利，而被越来越多的新手玩家所接受和喜爱。下面，就由我带领大家一起体会FSX带给我们的飞行之梦吧。



任务1：教程1

任务目标： 哈哈，昨天刚获得进入模拟飞行训练的许可，今天就被带到加利福尼亚的爱德华空军基地。目标，熟悉动力三角翼的起落。

流程简介： 整个任务非常简单，只需要把三角翼沿着跑道起飞，平飞，然后降落就可以了。

重点提示： 刚接触飞行，熟悉一下操控杆，任务结束可以在基地里周游一下，有美军战机停在那里哦。

任务2：教程2

任务目标： 学完一些基本操作，我又来到了香港的维多利亚湾，学习更进一步的飞行知识。教练说，这是为了保持大家的学习兴趣（汗！谁出钱啊，满世界飞）。今天的课程主要是学习在空中控制飞三角翼。

流程简介： 简单的跨海飞行，注意跨海时由于受海风影响，三角翼无法直线前行，所以飞行时需要向来风的方向顶杆。

重点提示： 注意沿山坡转向时控制动作幅度，不要撞山，总体任务不难。

任务3：教程3、4

任务目标： 本站在法国阿本纳斯的范兰纳斯机场，在美妙的田园风光熏陶下，我开着三角翼练习环绕热气球飞行。

流程简介： 任务主要依靠目视判断三角翼和热气球的位置状况。3个不同方向和高度的热气球，只需要接近它们就可以了。飞行速度不快，所以比较简单，沿途可以欣赏一下田园风光了，还可以看其他飞机降落。降落后，练习地面飞机滑行训练（自己偷偷认为是泊机训练）。飞机滑行和开车差不多，只不过在控制方向上要通过刹闸来实现。中途有3种飞机需要你完成它们的滑行，最后把DC3升空就可以啦。

重点提示： 这次飞行是目视飞行的基础，注意别和热气球撞上了。滑行时注意速度，不要着急，转弯时可以依靠点刹车把向前的动力转换到转向上。

任务4：教程5、6

任务目标： 第一次体验真正的降落，多少会有点紧张呀，这次是按5边飞行的最后3边飞行。然后在山地机场进行短途飞行。

流程简介： 跟着指示标飞行，注意高度和速度的保持，J3C速度不快，有足够的时间给你调整飞行姿态，大约10分钟的时间，指示标就引导你完整着陆了。

接着我们要在雄壮的山地里飞行了！我们必须学会使用襟翼。山间机场跑道较短，所以必须掌握好起飞速度（至少55节。笔者就是由于起飞速度不够，坠了几回）。起飞后可以沿着河走，当然，也可以穿过大山抄近道（只要你有足够的高度）。比较有难度的是降落，跑道前就是一座山，所以降落时最好能从山顶飞下来，而不是拐弯降落。好了，如果这一关你过了，你就可以成为山地飞行员了。

重点提示： 降落时注意速度就可以了，保持稳定的失速率，同时在第5边让飞机对准跑道。飞机接地前的一瞬间把飞机拉平，别砸在地上。山间飞行是把前面的练习进行了一次整合，相信自己，离成功的飞行已经不远啦。



任务5：教程7

任务目标： 此刻开始训练滑翔机驾驶。一位合格的飞行员最重要的逃生技能，就是把动力飞机当成滑翔机来开，所以练习滑翔机除了体会鹰一样的感觉，更重要的是学会当飞机失去了动力，我们还能从数万米高空回到坚实的大地。

流程简介： 本关先通过动力飞机把滑翔机拉上天，等到一定高度，你可以选择切断连接线，找到绿色气流区域，然后在气流区域内盘旋，使滑翔机上升。达到一定高度后依次穿越指示标。当滑翔机越过山头以后，气流将会更强，因此会更加轻松。完成飞行后，回来降落到机场就可以啦。

重点提示： 起飞后注意跟着前面动力飞机飞行，别提前把连接线拉断了，不然只有重飞了。在第一个气流区域提升高度时需要略高于第一个指示标志，这样保证你能有足够的下降区域穿越第一个指示标，后面就会更轻松啦。最后安全降落到机场就可以了。

任务6：教程8

任务目标： 现在大部分人所熟悉的都是喷气式飞机，有些没玩过FSX的朋友一进游戏就会选择747驾驶。这一关就使你能入门喷气式飞机的驾驶。这次试飞，你将驾驶Bombardier CRJ700，从Edinburgh机场（EGPH）飞到Glasgow国际机场（EGPF）。

流程简介： 起初跑道不是供你使用的，在你前面使用的是一架准备落地的747和一架准备起飞的737。这段时间是教练给你讲述喷气式飞机驾驶要领的，十分重要，所以听清楚喽！然后，你会超低空飞行约10分钟，就可以看见跑道了，其间的空管发的命令也要听清楚。从跑道上降落，在滑行到指定地点，任务完成！下飞机回家睡觉吧！过了这一

关，你就可以去航空公司应聘了。

重点提示：这一关最重要的是听从教练，而不是自己盲目飞！

任务7：教程9、10

任务目标：直升机的入门学习有点难。不过没关系，这里的教官会耐心教你，直到你会控制它飞行为止。

流程简介：美丽的夏威夷海岸，起飞后，沿指示标飞行，主要是训练你直升机上升和平飞的转换操作，需要将动力进行适当的转换。越过山头后，可以看见一艘航母和两艘驱逐舰。完成任务可以试着降落到航母上转转。接着，你需要熟悉的就是直升机的起落了，一定要落在降落区域内。

重点提示：本关需要注意的就是对直升机的动作控制，需要你灵活的转换升力和推力，握紧摇杆去体验吧。

任务8：夏威夷之旅

任务目标：终于完成了飞行训练。在离开夏威夷前，教练建议我租架小型飞机好好欣赏一下夏威夷的美丽风光，为自己的行程画一个圆满的句号。

流程简介：在这次美妙的飞行旅游中，我飞越了夏威夷三大海岛，看到了摩洛卡北部海滨的卡哈瓦瀑布，莫奈岛最东边的哈丽卡拉死火山和夏威夷海域的驼背鲸。飞行是幸福的。

重点提示：整个任务就是一次愉快的旅行，没什么可说的，从起飞到巡航，再安全降落，你的任务就完成啦。

任务9：圣胡安岛屿飞行

任务目标：作为肯摩尔航空公司的驾驶员，运送乘客是再平常不过的任务了，不过这次的飞行更像是一次度假旅行。这是一次短途水上飞行。

流程简介：整个飞行还是比较简单的，从华盛顿湖北岸的肯摩尔出发到西雅图的联盟湖。沿线可以感受一下美国大城市的风光咯。需要注意的是水上飞机降落在水中，需要放下船舵控制方向。乘客已经在岸桥上等待了，靠近岸桥时需要注意千万别撞上旁边的飞机，带上他们，再次起飞，目的地——星期五港。中途的飞行大约40分钟，这下可以享受中部的美丽山水了。

重点提示：千万要注意，降落时选择宽阔的湖面，别撞到岸边！

任务10：泰瑞德着陆

任务目标：一个美丽的傍晚，阳光照在机身上，蓝天与白雪相融合，在这里，你需要完成一次山地机场的降落。

流程简介：刚进入机场雷达管制区域，地面已传来了信息，引导飞机降至12 000英尺，穿过云层，已经能清晰看见座座山峰和那低矮高原。机场位于山间显然给降落带来了不少难度。ACT的小姐会不断向你汇报方位，不断提示你所需要的速度和高度，根据引导把飞机转向目标点，机场的轮廓已映入眼帘，不过随着高度的降低，山间气流使得飞机上下晃动，还好，基本可以控制住。把速度降至140海里，机场越来越近，收起襟翼，放下起落架，打开自动刹车，一切OK。好了，飞机飘向了跑道，一次完美的降落映衬在美丽的风景中。

重点提示：整个飞行按ATC的要求就可以啦，随时注意高度和速度，最后进近时调整好飞行姿态进场。

任务11：罗马—那不勒斯航线飞行

任务目标：每一次长途飞行，身为机长的我担负着身后乘客们的责任，工作下来格外疲惫。今天终于接到了一个短途任务，从罗马的费米齐机场出发，飞往不勒斯的卡波迪基诺国际机场。

流程简介：天空作美，一路上天气都不错。起飞前的检查显得很顺利。我放开刹车，推动油门，飞机向跑道滑行。和往常一样，空姐总会耐心给乘客们进行安全提示，飞机平稳升空，收起起落架，抬上襟翼，打开自动驾驶开关，美丽的短途旅行开始咯！大约30分钟的飞行，我们就到达了目的地，卡波迪基诺国际机场就在山的后面，还好，背临大海，视野宽阔，我们选择了目视降落。塔台要求我们盘旋降低高度。50、40、30、10，接地，飞机稳稳落在了跑道上。

重点提示：注意保持和塔台的联系，一切进场和降落需要按塔台的指令完成，不能粗暴降落哦。

任务12：绝密飞行

任务目标：也不知道美国政府是咋想的，竟然叫我这个外籍人士驾驶波音737送一批政府官员到神秘的51区。

流程简介：鲁姆湖是一个位于51区的干涸湖泊，这是一处在内华达沙漠中的政府拥有的土地，很久以来，这里一直笼罩着一层神秘的面纱。有传言说这里是被用于试验型飞行器的测试工作，或者与UFO、异形以及政府阴谋有关——但是全世界只有几百人知道那里到底发生了什么，并且他们发誓不会说出来。这次飞行虽然很平常，但总给人神秘的感觉，一切飞行显得很正常，不过，在最后降落前，会有奇迹出现——看见飞碟！

重点提示：整个飞行任务很平常，不过由于航线不平常，作为优秀的飞行员，要保持良好心态哦！

任务13：生态保护区巡逻

任务目标：我是一个爱好自然和自由的人，受不了官方的神神秘秘，这不，我自愿受雇于位于津巴布韦的万基国家公园的超轻型飞机飞行员，工作就是为守林员提供需要的空中支援。津巴布韦的万基国家公园的面积超过5600平方英里，是世界上最大的生态保护区，而公园中的超轻型飞机则用于帮助科学家和守林员追踪动物。

流程简介：开始在几座草房前起飞三角翼，经过对话（对话是自动的）会出现左上角的罗盘，需要你向西飞，这段路程很长。当到达目标地点后，又会出现语音对话，这时候下一个目标地出现，是两个地方，一个是再往西的一块空地，一个是沿路边的一辆卡车。按“K”键可以切换指示，你需要先飞到西边那个目标地，在那里绕一圈，又会有对话，这时候它需要你回到卡车旁。到卡车上空会有新的对话（我不清楚是否需要降落在卡车



旁，我是落下来了）。这时候，卡车发动了，你需要控制速度跟着卡车走，它往西开，当到达前面树林前时卡车会停下，你继续往西边飞，然后绕一下，这时又会有新的对话，在回到卡车上空前，会发现一头大象在卡车的西南方向，你需要飞到大象那里，然后再回到卡车上空。这时候，卡车会再次行驶，向大象开去，当它停在大象旁时，会有语音通话，你按指示降在卡车旁就可以了。



重点提示：本关技术上没有什么难点，注意别撞到树木和车辆就可以了。每次转换任务时会有人用对讲机和你对话，如果在一个区域巡逻时，一直没人给你安排下一个任务，那么你就需要扩大搜索范围，直到有人让你回去为止。

任务14：瑞士之旅

任务目标：飞行之所以能带来乐趣，重要之处就是飞行就像快速前进的脚步，风景的变化超过了人的想象，而突发性事件也让人在心跳的瞬间感觉到停止的魅力。这次你需要把无动力飞机在山间降落。

流程简介：与朋友从瑞士日内瓦到因特拉肯自驾游让我深刻感到了这一点。一路上峰峦叠嶂，景色奇秀，Cessna 172十分优秀且平稳地飞行，可是在我欣赏美景的同时，发动机也“忘记”了运转。这里的地形格外恐怖，机场座落在山峰的背面，发动机停机后（**如上图**），我们需要保持正常的滑翔状态，让飞机从侧面绕过山峰，降落在机场。

重点提示：发动机停机后别紧张，别一味地拉高机头导致仰角过大，那样的失速非常可怕，反而得不偿失。要相信高度足够，只需要控制好飞机姿态，绕过山峰别撞上，降落大家都熟悉了吧。

任务15：鲁普·拉瑞

任务目标：如果我告诉你有一件事，连007也没做过，你一定不信。但如果我让你看看经过，你会说，连007也没我疯狂！鲁普·拉瑞，一个世界顶级特技飞行员！这些年来，他完成了无数疯狂的特技动作。今天，在奥什卡什航展上，我将学他开着飞机在行进中的汽车上降落，至于汽车嘛，就是普通接送学生的校车，千万别以为是和航母一样大的超级汽车啊！

流程简介：这次的任务就交给你了，当你起飞后机场塔台会询问你是否准备好。你沿机场进行5边飞行，然后对准跑道，你会看见一辆Bus停在跑道上。当你回答塔台准备完毕后，Bus将在跑道上向前行驶，现在你需要降低高度，控制好速度，把飞机安全降落在Bus的车顶上。如果Bus到跑道头了你依然没有降落，没关系，他会掉头，你可以



杂谈

■北京 Griffin

飞行之梦

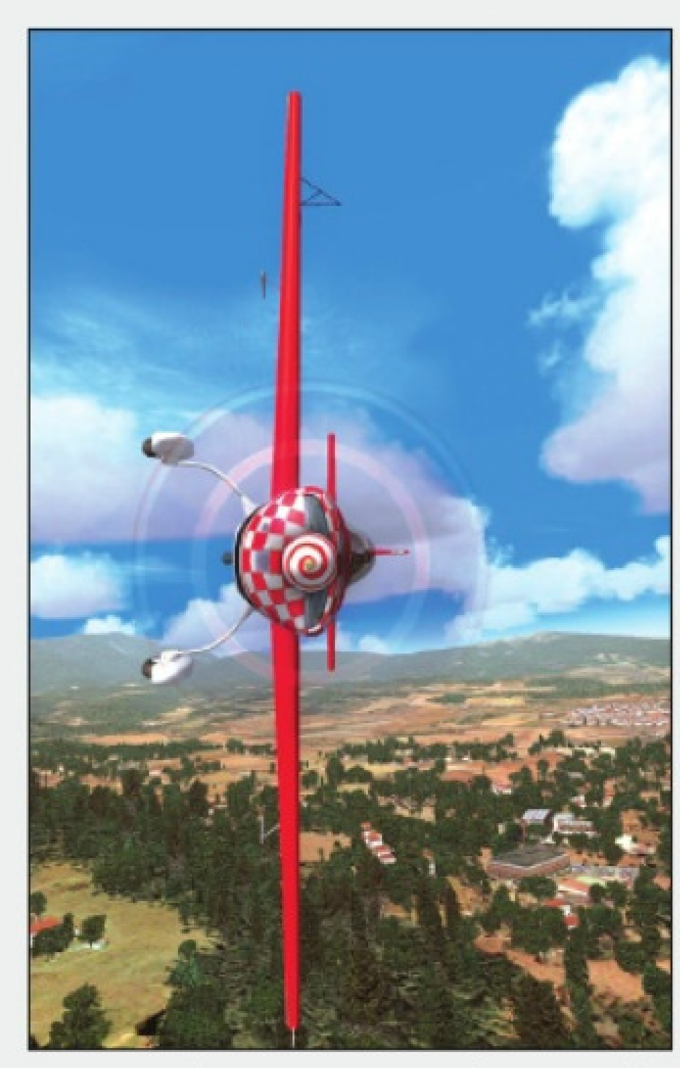
不管人类多么先进和聪慧，永远都要向大自然学习，诞生于这个世界的我们注定受到自然规律的约束。当古人看到展翅翱翔于天际的飞鸟，即使自诩万物灵长，也一样充满羡慕和憧憬。在古代中国人发明的风筝承载了人们飞翔之梦2000多年后，终于在莱特兄弟的努力下突破了人类飞行的瓶颈。在当时大多数人认为飞机依靠自身动力的飞行完全不可能，而莱特兄弟却不相信这种结论，从1900年至1902年，兄弟二人进行了1000多次滑翔试飞，终于在1903年制造出了第一架依靠自身动力进行载人飞行的飞机“飞行者1号”，获得试飞成功。

载人飞行器的诞生极大鼓舞了世界各地的科学家和设计师，在之后的几年里，飞机技术迅速发展并日趋成熟。当然，受到鼓舞的并不止是科学家和设计师，飞机一样难逃所有尖端技术都必应用于军事领域这一规律，自从飞机发明之后，军事家就把战火瞄准了天空。在第一次世界大战时，欧洲各国就已经开始将飞机用于军事目的。虽然最初飞机的主要作用还只是侦察，在天上翱翔的飞行员丝毫感受不到地面血肉横飞的惨烈。但是很快，侦察机之间的对抗就开始了。1914年10月5日，法国飞行员约瑟夫·弗朗茨和机械员兼观察员路易·凯诺中士驾驶一架“瓦赞”式飞机，使用机枪击落了一架德国“阿维亚蒂克”双座侦察机。这就是有记载的最早一次空战，从此，天空不再平静。

两次世界大战促使军事工业和技术在短时间内迅速提升，人类为了自相残杀而不遗余力。世界第一架喷气式飞机在1939年的德国诞生了，很不幸，这种装有喷气发动机的He—178型飞机是一架不折不扣的战斗机。随后英国的“流星”式战斗机和德国的梅塞施密特Me—262型战斗机都陆续批量装备部队。当时，Me—262型喷气机时速达850公里，希特勒观看了这种飞机表演后说：“我们总算有了可以用于闪电作战的轰炸机了！”

二战的结束并没有终结飞机作为战争机器的命运，在冷战时期，美苏两大集团的军备竞赛过程中，诞生了无数飞行史上的第一和之最，世界上第一架超音速飞机、世界上飞得最高的飞机、世界上续航能力最远的飞机……这一切都无一例外最先应用于军事目的，这让人忘记了人类最初是为了什么渴望飞行。

当然，飞机也为和平生活创造了无穷的便利。如今，飞机是世界上最安全的交通工具，世界各地的人们通过乘坐飞机自由来往，整个世界似乎都变得狭小了许多。飞机制造业不仅关乎国家的重大经济力量，还代表着一个国家的科学技术水准，飞机驾驶员培训也成了世界热门的训练科目。除了实际飞行教练外，飞行员现在还可以坐在高度拟真的电子模拟训练仓里练习操作飞机，就像我们今天介绍的这款游戏一样。不要小看了这款游戏，《微软模拟飞行》系列以高度拟真闻名于世，甚至有消息指出，911事件中，驾机撞毁双子大厦的恐怖分子就是在《微软模拟飞行》上学会最初的驾驶技巧的。



拉起，重新对跑道。

重点提示： 由于Bus在移动，所以这样的降落需要有个提前量，手腕放松，灵活控制摇杆，注意动作幅度，别太大了，成功还是没问题的。

任务16：亚马逊之旅

任务目标： 秘鲁东南部亚马逊地区的一个考古队需要运送补给，而我又是这个考古队队长的朋友。很自然，这可不是想象中那样富有魅力的工作了。今天午后，我将由奎因西米尔机场向北前往湖边的考古营地去取一些补给品，然后把这些补给品送往西北方另一个湖附近的村庄。

流程简介： 从奎因西米尔机场起飞，向北前往湖边的考古基础营地去取一些补给品，然后把这些补给品送往西北方另一个湖附近的村庄，然后返回奎因西米尔机场。

重点提示： 这些天这个地区都在下雨，所以必须在很低的高度飞行以保持在云层之下，以免被雷电击中。注意飞机在地面机场和水面起飞降落的不同，注意起落架和浮筒的状态。

任务17：东京商务飞行

任务目标： 作为商务直升机的飞行员，可以穿梭在高楼林立城市之间，感受着城市的繁华美景，这次，你需要接送客人去成田机场。

流程简介： 驾驶直升机从东京羽田国际机场起飞，沿指示标找到那座大厦，把飞机降落在上面，接上客人，然后直飞成田机场。本次飞行中你可能会惊异于自己听到的一些小秘密。

重点提示： 此次任务没啥难度，重要的是控制好直升机在房顶的起落。

任务18：百慕大三角援救行动

任务目标： 为什么我的飞行生活总是要援救。迈阿密大型公司的CEO独自驾驶游艇前往亚特兰大度假，而且只是用星星导航！现在好了，他在百慕大三角失踪了，而去救援他的任务就落在了我的肩上。

流程简介： 游艇最后一次被目击是在百慕大西南。一旦我发现了游艇，再投下装有GPS和补给品的货箱，这位CEO就要感谢我的救命之恩了。

重点提示： 考验你的觉察力了，找到游艇后迅速投放包裹。

任务19：飞机卡车拉力赛

任务目标： 想出风头吗？来和飞行冠军帕特·维斯塔夫、另两架Extra 300S飞机以及一辆装有3个喷气式发动机的卡车来一场拉力赛吧！

流程简介： 起飞后在机场盘旋，等待倒计时结束，你可以跟着另一架Extra 300S飞行。当倒计时结束时，地面的卡车就发动了，你要沿着跑道冲过去和他媲美哦。比赛结束后，会让你降落在旁边的小型跑道上。

重点提示： 注意时间的把握，尽量卡在倒计时结束的瞬间冲过起跑线，但不能提前，不然会失去比赛资格。

任务20：受限选择

任务目标： 有人说航线飞行员的一生就是标有一个个危急情况的无聊人生。这次任务将会挑战双发停车的无动力降落。

流程简介： 任务开始显得让人紧张，不过因为高度在30 000英尺以上，所以降落应该没有问题。发动机停车后，控制中心会让你选择北面或南面的一个机场降落。个人感觉它们的不同之处是北面的机场距离近，但跑道短，而南面的机场距离远，跑道长一些，选北面跑道应该轻松些。在海上随风滑翔时，需要保持速度在150节左右，同时注意飞机下滑速度，剩下的就是目视机场，不断测算自己和机场的位置关系，控制好进场动作。有意思的是塔台会不断鼓励你，相信成功迫降不困难。降落后，ATC会表扬你的成功着陆。

重点提示： 任何飞机滑翔都需要保持稳定的状态，和前面的无动力飞行一样，保证一定的下降速度你一定可以成功降落。

任务21：季风进场

任务目标： 在经过了从英格兰而来的长途飞行之后，747内的旅客早已疲惫。我准备在新加坡樟宜机场降落了，可是恼人的季风正持续吹过这座城市。仅剩的那点燃料，加上不期而至的热带风暴，我必须在这种不利条件下安全降落。

流程简介： 樟宜机场海拔3000英尺，能见度1/8英里，有大雨和扰流，风向东北，风速32节，一切自然状况对降落非常不利，我们需要高度集中，调整降落姿态，成功的着陆就在眼前。

重点提示： 在高风速的条件下降落，最重要的是不要被大风把飞机吹翻，你要努力尝试让飞机倾斜降落，全机人的生命都在你的双手中！

任务22：钻井平台运输

任务目标： 我这次受雇于塔瑞研究公司的小型航运公司的直升机飞行员，我的任务是运输一名安全检查员从炼油厂前往北海距海岸12英里远的一处钻井平台。

流程简介： 现在的天气状况低于建议飞行标准，但是领导说，只要我按照观察员的指引前进，应该不难找到钻井平台。但是当我实地在北海上空飞行时，才感觉到海的广大，人的渺小。好不容易找到了钻井平台，远看巴掌大的降落平面也确实让我捏了一把冷汗。注意降落姿态，石油平台的危险程度大家有目共睹，不信你就撞一次吧，还是安全第一。



重点提示： 直升机在风雨中飞行，易受风向影响，保持飞行姿态最为重要，在石油平台上降落需要你果断完成降落动作。P

GO! GO! GO!

会师中国之巅
——WCG 2007中国区CS败者组决赛

■北京 Optimus Prime

编者按：wNv俱乐部两支CS战队自2005年以来，为俱乐部称霸中国立下了汗马功劳。遗憾的是，在WCG这个电子竞技传统赛事中，两支兄弟队伍还从未实现过决赛会师、并肩称王的盛举。而且在人才辈出的中国，能与wNv抗衡的队伍数不胜数，天津的TR.V就是其中之一。他们在败者组的决赛上迎来了wNv.gm，这支2005年开创中国CS新纪元的王者之师。本期战报将精选出比赛中经典对局，从战术角度分析两支队伍在de_dust2上麦芒对针尖的较量。

出场阵容

wNv.gm：alex、Jungle、virgo、tK、KangTa

TR.V：ray、3#、Rita、Richie、xpyfx

图1

图2

上半场TR.V充当CT。手枪局上，双方的阵势**如图1**。可以看到，TR.V的防守重心在中门一带，而且偏向地形复杂的B点，凭借USP的精准，4名CT对于A点大道的看防看来也极有信心。但对于A点小道的疏忽则导致了他们的溃败——**如图2**，在初步试探后，wNv.gm的4人大部队谨慎踏上了A点小道，发现那里居然连只蚂蚁都没有，不由得甩开大脚丫子冲上了A点平台。而且CT回防太慢，还让Jungle和KangTa有时间布下一个精妙的陷阱，这个双人卡位本是CT防守时经常用到的，但TR.V未曾想到会遭遇如此险恶的夹击。面对CT的4人大部队，Jungle在KangTa的策应下接连打掉了3#和Richie，还导致一名CT情急之下打爆了队友的后脑，辉煌的战果直接使匪徒顺利拿下手枪局。

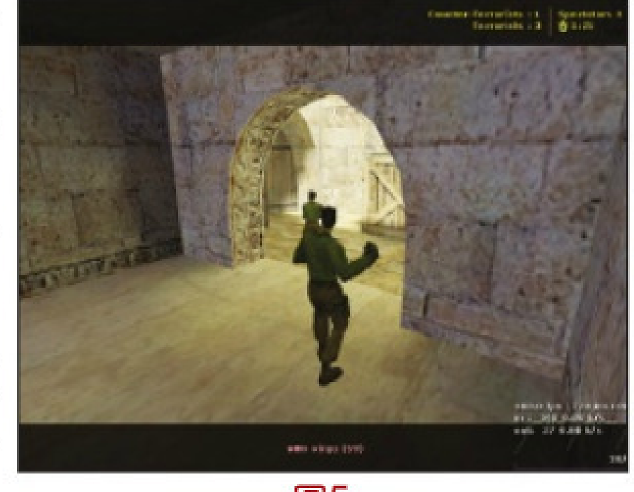
第4局是TR.V在上半场拿到的第一分。**如图3**，两名防守队员在B点短暂骚扰之后，没听到太多动静，也不见有辅助工具投掷出来，于是估计着时间开始增援A点。而此时4名匪徒慢慢摸出了A点木门，打算在大道上有所作为**（图4）**。尽管virgo在A点小道击毙了Richie，但增援的CT已经判断出了T的进攻方向，在A点的遭遇战中，匪徒最终被全歼。在2分钟的比赛时间内，花费了近30秒的时间确定进攻方向，无疑是一种冒险的策略。要知道，CT主动扩大防区已经成为主流战术之后，进攻的滞后性很容易导致匪徒在不利地形下交火，进而遭受灭顶之灾。



图3

图4

第5局，wNv.gm开始了对中门的大胆探索。alex和virgo先后摸出中门（**图5**），准备包抄B点的CT。而Jungle则很耐心地蹲在中门内的斜坡下，等着头顶的A点小道掉下几块馅饼。TR.V的ray在B点和队友埋伏了一阵，发现放空了中门，立刻回头走出B点，第一眼就看到自家基地中烟雾弥漫，眼前两名张牙舞爪的匪徒正借着烟雾弹的掩护，朝自己面前摸过来。结果ray一个照面就被击毙，致使增援的CT匆匆往B点赶，Jungle在斜坡下终于等到了Rita的头颅（**图6**）。本局TR.V对于中门的防守薄弱是大败笔，整条防线被腰斩不说，增援的部队接连在中门被套牢，损失惨重。仅存的3#进退两难，结果和tK对枪被爆了头。


图5

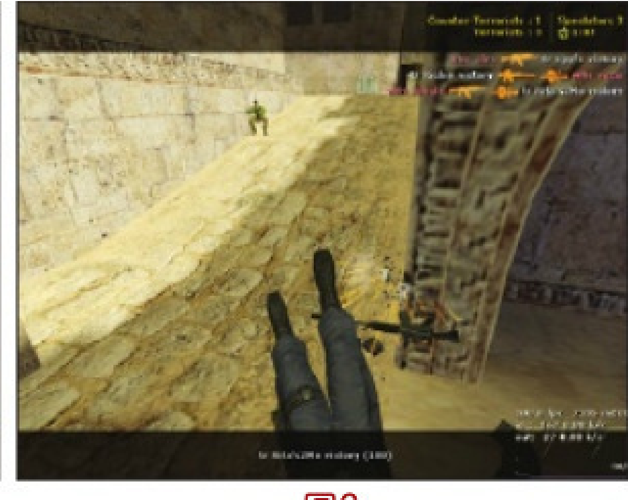
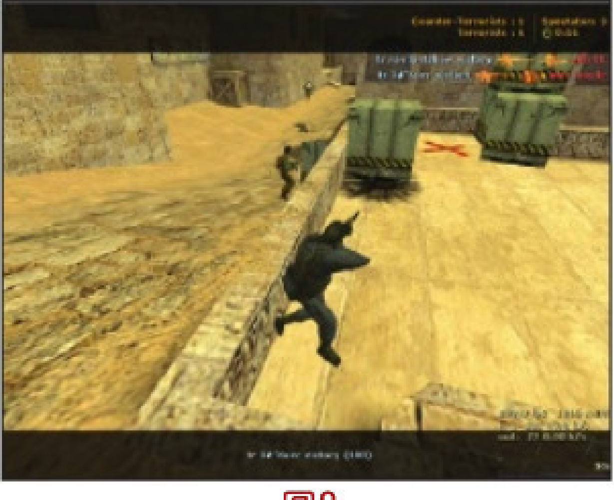
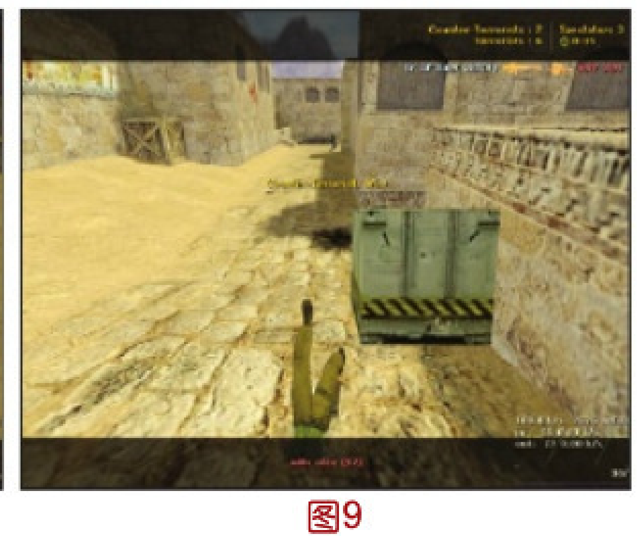

图6


图7


图8


图9

第8局，不知是否在中国的大牛市中赚足了钱，匪徒在荷包饱胀之后以4人猛攻A点大道（**图7**），只留alex作为自由人骚扰。可惜大部队在A门现身得太早，导致CT兵分两路，撇开了alex，包夹还在大道慢悠悠热身的匪徒主力。这是一次战果辉煌的阻击战，3#和ray等人前后夹击，几轮齐射之后，大道上便多了4个肉靶子（**图8**）。等到alex心急火燎赶到时，自己已成了光杆司令，只能乖乖缴了枪（**图9**）。wNv.gm进攻A点最大的问题在于人员过分集中，而且兵力占优时推进节奏太慢，延误战机的后果就是死路一条。

第9局是关键局。TR.V第一次熬过了特警生涯常有的经济危机，ray大胆在烟雾掩护下摸进中门，来到连接B点的黑通道内。他的前压击毙了KangTa，自己也被tK打死（**图10**），但侦察获得了丰厚的回报，wNv.gm的兵力分散在T基地一侧，并未确定进攻方向，但Richie和xpyfx已经压进了黑通道，CT将防区由两点压缩到A点和中门的部分区域，大大减轻了防守负担。Richie和xpyfx开始包抄A点小道，而T此时竟然还未进入通往A点的任何一个交火密集区！在时间剩下29秒时，缺兵少丁的匪徒们才刚刚离开A小道，进入平台，结果又被机警的Rita边走边打，拖住了时间（**图11**）。T刚刚埋放C4，接着就是一场激烈的肉搏战（**图12**），随着alex被打死，C4也被拆掉。本局战斗是TR.V极为成功的反击战，从侦察的突袭，到在A点平台的多点牵制战术，都非常耐心，获胜在情理之中。

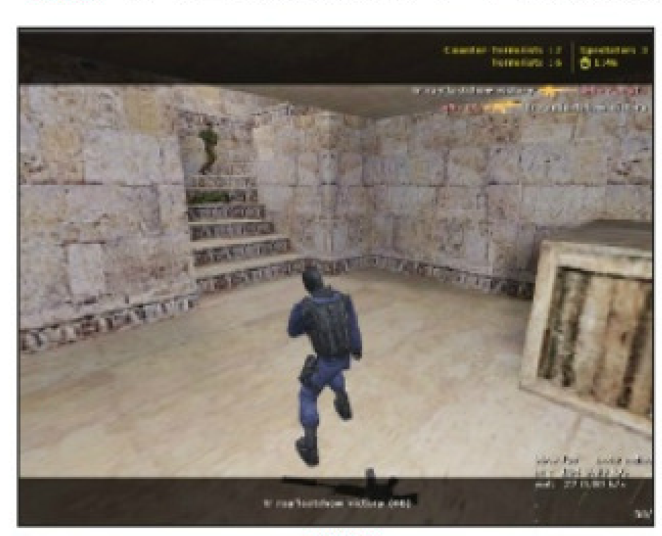
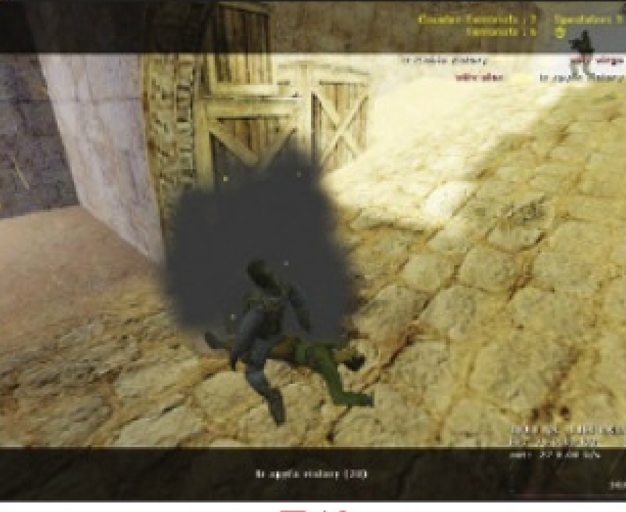

图10


图11


图12

第12局是TR.V在上半场拿的最后一分，他们万万没有想到，对于他们来说这也是救命的一分。这局里摸出中门的恐怖分子变成了alex，由于B点前压的Richie被KangTa摸掉，alex得以顺利击毙了B点外的xpyfx（**图13**）。不过CT的增援很快，Rita随即把alex放趴下了（**图14**）。由于中门防守力量的减少，T开始趁机猛攻B点，但B点防守位内赫然站着手持AWP的ray，5秒钟之后战斗结束，两颗狙击步枪子弹准确点了KangTa和virga的名（**图15**）。本局主要是wNv.gm的进攻方向出现了错误，而错误来源于B点死了两名防守的CT，于是T判断CT主力应该在A点，B点内已经空虚了，没想到正中ray的下怀。


图13

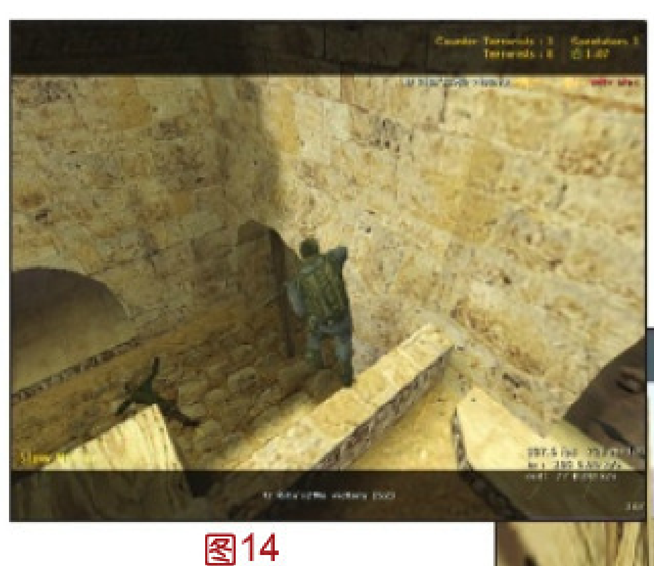

图14




图15

半场小结：上半场wNv.gm以11：4的大比分领先，但他们在进攻环节上一旦出现纰漏，就被TR.V敏锐地抓住了。在de_dust2上，CT的前压卡位使得T的进攻遭受前所未有的严峻考验，战术、个人细节和节奏上一旦出现失误，后果不堪设想。不要小看TR.V这“可怜的4分”，在一张拼进攻质量的地图上，4分能说明的问题太多了。第15局3#为了求稳，节奏稍慢，打死virgo晚了4秒钟，结果C4爆炸，否则匪徒全歼，C4被拆，第5分将是TR.V最终获胜的保证。

下半场TR.V充当T。手枪局TR.V同样打得很有创意。4个悍匪眼看着冲到B点通道内，却身手敏捷地骗得CT一阵乱雷投掷，然后脚底抹油转身跑到了A点平台（**图16**）。C4安放后，CT回防经过中门，被久候的ray和xpyfx严重拖慢了脚步，结果完败（**图17**）。



图16

图17

第20局是wNv.gm很有看点的一局，也是非常精彩的阵地战。4名匪徒想快攻B点，而virgo和Jungle则在B点来了个高低卡位。alex和tK等人压到A点小道的出口，打掉了骚扰的Rita，然后开始从B点外增援。3#、xpyfx和ray慢慢摸进B点，首先被远点的virgo牵制，结果埋伏在侧翼的Jungle马上打掉了3#和xpyfx。此时ray表现出了极高的战术素养，他慢慢推进，先后把virgo和Jungle都秒杀（**图18**），然后和Richie先后进入B点。但alex凭借丰富的经验穿射打死了B点内箱子后的ray，开始和KangTa、tK一起等候Richie安放C4。Richie艺高人胆大，反而冲出了B点连续点杀两名以逸待劳的CT，可惜tK随后跟上将他击毙，如果慢上1秒，鹿死谁手还真不好说（**图19**）。本局的胜负手在于CT的布局，wNv.gm在逼近中门后，没有选择黑通道的包抄，而是全体压在B点外，是极为保守的做法。加上TR.V保持了很好的节奏，而且最后不拾取C4的残局处理方法虽然有些莽撞，却是个很不错的思路。置死地而后生的行为差点获得丰厚的奖赏，其细节和想法值得各位行家里手推敲。由于下半场TR.V在进攻上果断而大胆，经常在小范围的接触战中获得压倒性的优势。反观wNv.gm，分散的防守和摸点缺乏连贯性，而且掩护和配合因为个人的单打基本没有，如果判断对了，依靠个人能力可以获得一些甜头，否则就是给对手送枪送钱。这样的局面其实是CT前压时的最大弊病，CT却不止一次出现如此武断的行为，导致对方在埋放C4后竟然大胆地满地图搜寻幸存的CT，以求全歼，达到打压警方经济的成果最大化——匪徒的连连得手只能说明这个“马后炮”战术的成功率太高。

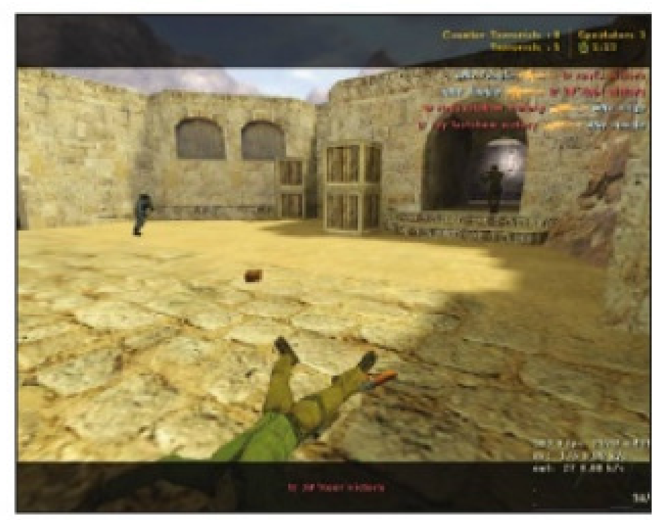


图18

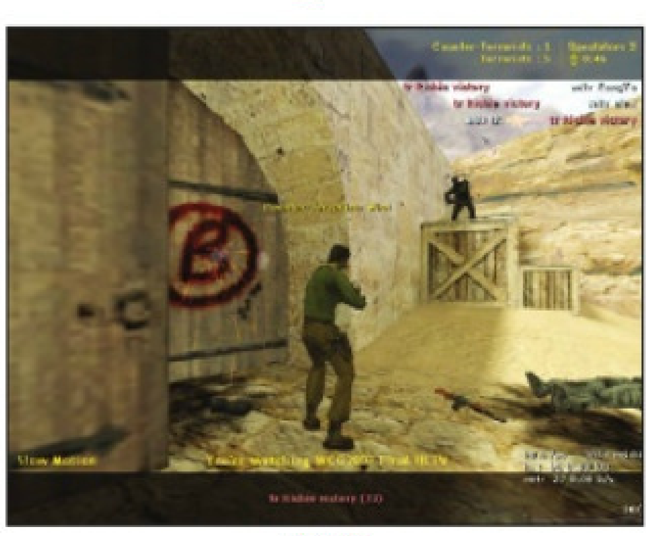


图19

第27局开始时，所有人都以为TR.V依靠凶狠强硬的进攻和C4安放后的清剿，让总比分定格在12：14上，眼看着翻盘在即，TR.V犯下了一连串的小失误。首先是开场时ray在中线观察，和Jungle对狙被杀（**图20**），这一轻率的“非战时减员”竟然直接导致己方在进攻A点时火力压制和人手严重不足。然后是进攻A点的战斗中，匪徒竟然选择了单线行动，所有攻击力量都集中在A点小道（**图21**），结果被Jungle——狙杀。如果此时ray没有死，而是在A点大道尽头的话，那么胜利的天平会完全倾向T。



图20



图21

第29局是整场比赛的转折点。在掌握2个赛点的时候，TR.V暴露出了大赛经验欠缺的不足。在B点黑通道，警匪双方集中了几乎所有的力量——除了拿着手枪的Jungle，他的作用在于诱敌。11秒内，摸进黑通道的alex和virgo因为Jungle的牺牲摸清了匪徒的动向，两杆步枪一架（**图22**），剪刀一般绞杀了3名悍匪，而且全部爆头。这样一来T的有生力量大为减弱，减轻了战友的防反难度。残余的3#和xpyfx在进入B点后，又遭到KangTa（B点外打爆了3#的头）和tK（黑通道包抄）的围攻（**图23、24**）。wNv.gm的先发制人使得匪徒将全部注意力放在进入B点的黑通道，这没有错，但所有人都忘了右手侧翼的大空挡。之后CT的防守更为灵活而且有弹性，这里最大的亮点是KangTa，他打掉了3#，诱使xpyfx把注意力放在B点外，使得tK顺利收尾。TR.V因为过分紧张和判断失误，凭空断送了美好前程，让对手将战局拖入加时，并最终离败者组冠军失之交臂，目送wNv.gm和wNv.cn会师总决赛，实在让人扼腕叹息。

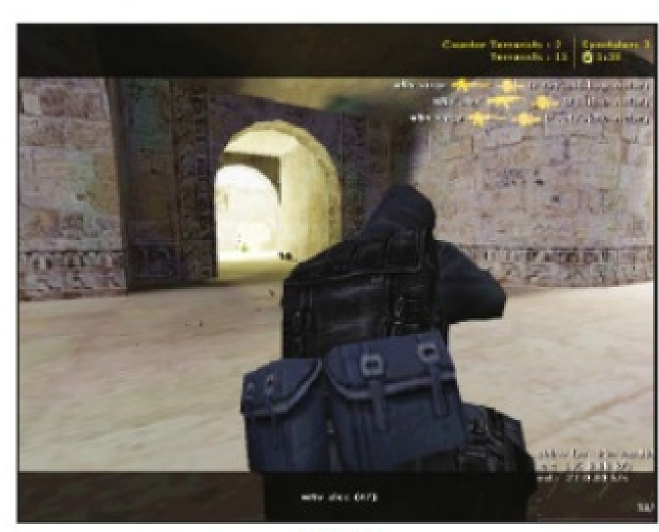


图22

图23

图24

半场小结：下半场完全是TR.V的天下，他们复制了一个11：4的比分。这个比分的过程更流畅，更富观赏性，尽管最终导致了他们的失败，但他们的发挥比wNv.gm更好，只是输在经验和大赛情绪的调整上。客观而言，wNv.gm在战术和技术方面并没有任何优势，他们能够扳平，实在是不幸中的大幸。中国选手对于CS的认识，在自我完善和创新上做得远远不够，也许这是一种有益的积淀吧。



NBA Live 07手柄摇杆操作心得

■ 四川 秦国强

NBA Live 07发布已经有一段时间了，不知大家对该作是否满意。笔者的感觉是在前作的基础上，加入了更多真实的人物动作，而这些新加入的动作大大丰富了游戏的娱乐性，让玩家也能在游戏中体验到巨星们的感觉。不过由于NBA Live 07中新加入的动作大多都需要用到组合键，而且需要一定的连贯性，使用键盘将无法完成这些操作。当然网上已经有了用键盘模拟手柄的软件，不过键盘毕竟不是手柄，操作起来也不是很方便。下面笔者就为大家介绍在NBA Live 07中使用手柄的方法。

图1

图2

笔者使用的手柄是北通战戟，具体的键位设置为L1：按钮5；L2：按钮7；R1：按钮6；R2：按钮8；1：按钮1；2：按钮2……类推，10：按钮10**（如图1）**，方向键：迅速战术；左摇杆：动作；右摇杆：EA Sports自由风格操作**（如图2）**。需要注意的是，只有打开北通战戟的Mode键，才能用手柄右摇杆实现EA Sports自由风格操作，否则右摇杆的作用只能等同于按钮1、2、3、4。

这些动作的操作并不复杂，笔者下面结合图片为大家介绍手柄的操作方法。

1.靠打**（如图3、4、5）**：操作方法是右摇杆→按住不放+左摇杆↑。靠打是一个很实用的动作，特别是当你拥有身体好的中锋时，往往能够通过靠打得分。使用靠打动作后，球员会往篮下积极挤靠，这样通常能把防守球员挤开。如果遇到强悍的防守球员，那么可以一直依住他，慢慢挤，等到了能够投篮的距离时，松开右摇杆，按投篮键，球员便会勾手投篮，这是打内线的一个好方法。


图3


图4


图5

2.背转身**（如图6、7、8、9）**：操作方法是右摇杆←按住1秒钟。在面对身体更壮的中锋时，上面的靠打往往行不通，那么背转身就能解决这个难题。对方的球员在罚球区防守你时，一般会依住你，让你无法直接投篮，甚至会采用多人包夹的方式，这样靠打是没有用的。我们无需和对方强拼身体，特别是同超级明星电脑对战时，无疑是在浪费投篮的机会。背转身动作会以防守球员为轴心，转过1/4圆弧，即把身位


图6


图7


图8


图9

调整到与防守球员平行，接下来你就有了足够的空间来投篮。要注意，转过身后，一定马上投篮，动作要连贯，否则对方的防守球员会很快上来封堵。

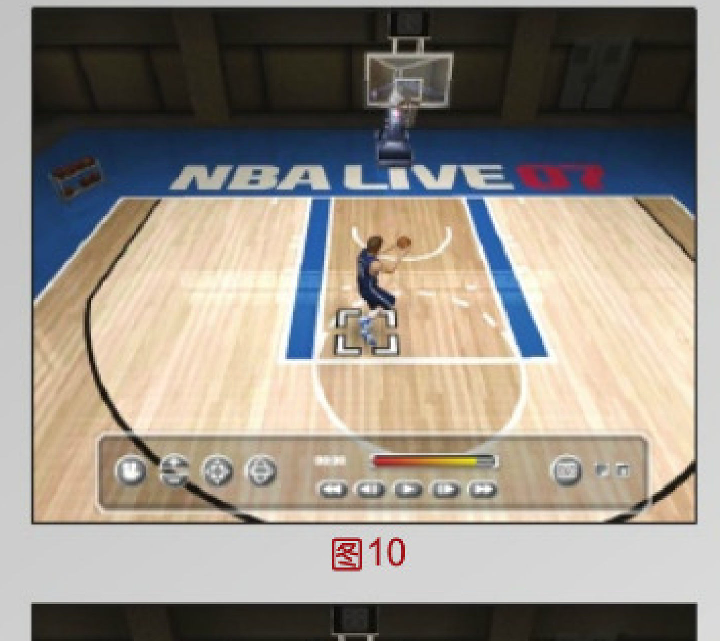

图10


图11


图12



图13


图14


图15


图16



图17

图18


图19


图20

3.跳步上篮**（如图10、11、12、13）**：操作方法是右摇杆←按住不放+左摇杆↑。对于灵活的球员能来说，跳步上篮是一个非常有用的动作，因为跳步上篮在运球的过程中会突然改变运球路线，避开防守球员的封堵。由于球员可以朝前后左右4个方向跳步，拉开很大的空档，让对方的的防守难度大大加大。如果对方冒然上前拦截，可以朝左右跳步，如果对方守在罚球区卡位，那么朝后跳步，拉开身为后跳投，如果对方起跳封盖，那么我们只需要在朝后跳步后接着使用后仰投篮。

4.转身过人**（如图14、15、16）**：操作方法是左摇杆↑+右摇杆←→。同齐达内的马赛回转一样，篮球中的转身过人同样能够“戏弄”防守球员。有经验的玩家在防守时，往往会使用卡位，这时你使用强突或靠打就很容易造成犯规。如果对方不是多人联防或包夹，那么就可以利用转身过人轻松过掉他。需要注意的是，在使用转身过人之前，一定要与对方保持一定的距离，否则被对方卡住身位再想过他就很难了。建议大家在防守球员卡位或主动上前拦截时使用该动作。

5.完全转身**（如图17、18、19、20）**：操作方法是右摇杆→按住不放+左摇杆↑+右摇杆←→。此动作是一个衔接动作，需要先做出背转身后，才能完成。背转身是一个能够有效摆脱对方防守球员的动作，但是转过身后立即投篮的话，命中率并不是很高，这是因为做完背转身后，身体不一定是刚好正对篮筐，球员在投篮的过程中还需要进行调整。对于投篮命中率较高的明星球员，可以通过自动修正得分，但对于大多“平民级”球员来说，则往往投不进。那么任何解决这个问题呢？我们可以从背转身动作衍生出另一个动作——完全转身。这个动作会先背向依住对手，然后立即转身投篮。由于转身后的朝向正好对正篮筐，所以球员无需做任何调整即可直接投篮，命中率要高很多，不过该动作的缺点和优点一样明显，就是容易被防守球员“盖火锅”。

笔者上面主要介绍一些在NBA Live 07较为实用的动作，大家在用手柄操作时一定要注意按键顺序，因为在NBA Live 07中，左右摇杆的顺序不同，球员做出的动作也会不同。在NBA Live 07有很多衔接动作，完全转身就是其中的一个，笔者发现在做出背转身动作后，再操作右摇杆，4个方向会做出不同的新动作，如胯下护球等，感兴趣的朋友可以多尝试这些组合动作，或许你会有新的惊喜哦。P

秘技屋

《洛基》金钱修改法　Loki

游戏初期没钱，不想改的朋友或者还没学会怎么改的朋友，在这儿先教你们一招变钱的办法。

首先打开物品栏，右键点击未装备的物品，点页夹的最后一项，会看见刚点的那个物品，然后直接在钱的位置输入你想得到的钱数目，记得别按回车直接按Drop，掉在地上的钱就是你刚输入的数量。

《中世纪II——全面战争》用秘技来增兵　Medieval II：Total War

首先按键盘左上Esc下面的“`”调出Consolo Code:create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon create_unit（都市名/单位名/数量/经验值/装甲/武器等级）。

都市名如果有问题可以到X:\Medieval II Total War\data\world\maps\campaign\imperial_campaign下的descr_regions_and_settlement_name_lookup.txt去看。

例如：生成一队Armored Swordsmen在苏格兰的首都Edinburgh（要注意大小写）

EX:create_unit Edinburgh "Armored Swordsmen" 1 3 3 3

下面是一部分兵种的修改

兵种

Knights Hospitaller
Knights Templar
Dismounted English Knights
Dismounted Feudal Knights
Dismounted Crusader Knights
Armored Swordsmen
Crusader Knights
English Knights
Cuahchiqueh：阿兹提克狂战兵，免维持费

特殊兵种

Great Cross：像鹰旗部队，加士气的，打死不退

远距兵种

Sherwood Archers

火器兵种

Naffatun
Hand Gunners
Musketeers

巨型投石器

NE Trebuchet

火炮兵种

NE Cannon　榴弹炮
NE Culverin　重炮

《仙剑奇侠传四》秘技

1.左右Ctrl按住后按上方的4（不是数字键盘上的4），就会加钱500。
2.左右Ctrl按住后按上方的9（不是数字键盘上的9），就会全体气回满。

还有当你用迷宫中的元组星空存点时，精和神会回满。

问题交流

问：在安装《仙剑奇侠传四》过程中弹出“找不到XXX文件”，怎么解决？

答：请退出安装程序重新再安装一次，这是数据读取误差造成的。如还在同一位置多次遇到同样的问题，建议换一个光驱试试看。

问：买了正版的《仙剑奇侠传四》到底要如何认证才能进入游戏？

答：游戏目前提供2种认证方式进入游戏，线上激活或手机短信认证。线上激活需要你的电脑可以正常连接网络并保持33.6k以上的连接速度，手机短信认证只要使用手机进行相关操作即可获得认证码。2种方式的认证结果一样，只要任选其中一种并通过即可顺利进入游戏了。不过手机认证时，只需要输入认证码即可，不要再输入其他无关字符，否则服务器端会无法辨识。

问：在《仙剑奇侠传四》中，为什么与怪物相遇后不能发生战斗？

答：如果你的游戏经过了修改，那么请将之恢复到未修改之前的状态。经过确认，当游戏中某些数据发生变化后就会产生这样的状况，所以请尽量以“和平”的方式运行游戏。

问：为什么我第一次安装《仙剑奇侠传四》时，在运行时会以窗口形式打开？

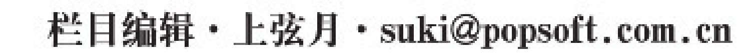
答：为了方便玩家确认显示效果，以及避免全屏运行时候因设置太高而造成类似死机的现象，游戏现在默认进入游戏为1024×768窗口模式。你可以通过运行游戏自带的Config.exe设置程序来修改显示方式。此程序可以在开始菜单中《仙剑奇侠传四》的启动选项文件夹中找到。

问：在安装《仙剑奇侠传四》的过程中，弹出“驱动器中没有软盘”或“驱动器中有错误卷，请插入DISKX”的错误提示，是怎么回事？

答：这是由安装程序的生成工具InstallShell的兼容性问题导致的，出现这样的错误对话框并不会导致任何错误，可以不必理会它继续安装。

问：为什么我在Vista系统下，以窗口模式运行《仙剑奇侠传四》时，在启动、读取场景、退出等类似需要等待时间的情况下会在程序窗口上显示无响应的信息？

答：出现这种情况请不用担心，可能是程序在读取或释放资源时停滞，但并不是程序出现中断，请耐心等待片刻。





■北京 水珠

前文介绍： 锁妖塔中岁月长，能活下来的是妖中的妖精。我不是，但我有一股子怨气，不甘心。不甘心，便终能够杀出一条生路，尽管物是人非，但总归有了希望。只是，我的希望不再是修仙了。我和五毒兽组成奇特的“猎人”组合，捕食一种叫做蜀山道士的美味。直到他来了……

一

不不不，错了，一定有什么地方弄错了——离霆的转世，是人，是个蜀山道士……这怎么可能。我忽然怀疑苍天它究竟是要成全我还是要戏弄我。

转世的离霆大不一样了。他不再沉默，不再认真，不再有那种我爱之极深的温柔款款的微笑与眼色。这一世的他，飞扬，懒散，随随便便地往洞口一倚便把手中长剑锐利指来：“臭妖怪，太猖狂了吧？”

我耳朵里嗡嗡作响。

沉默片刻，五毒兽冷笑：“怎么，蜀山弃徒还要管这样的闲事么？想想你走时他们是怎么对你的。”

转世的离霆醉醺醺的，懒懒一笑：“蜀山如何待我是他们的事情；我如何待蜀山，是我的事情。妖孽，先慢动他们，冲我来吧！”

天绝地灭的一场战斗，我看得五内俱焚。此刻五毒兽无暇来读取我的心声，不然那其中的纠结混乱恐怕连她也会被吓上一跳。

他用的……是蜀山剑法啊！当年那记万剑诀，无数利剑将他钉于地上的情状我闭上眼睛还能够看见！可是，如今……我浑身颤抖。我该阻止这一切吗？我怎么说呢……离霆，我怎么告诉你？

终于，他累了。足下步伐一个不稳，五毒兽的绿色毒箭笔直刺入他的身体。那一个瞬间我才明白自己有多傻，有什么可想的呢？一切都成空白，我嘶声尖叫，扑上去用网丝缠住了五毒兽。

不可以，那是我的离霆啊！

五毒兽无比震惊地回望我，她的翅膀在网线下折断，惊痛之中她口中的绿色毒汁再次续满。但是这一次，她没有喷射出来。她问我：“是他吗？”

泪如雨下。我点头，拼命点头。然后人类的手抓住我的衣裳，挥臂将我扯向身后。我重重跌倒，听到洞窟中响彻他爆发而出的声音——“酒神——着！”

“酒神”，我记住这个名字了，那是毁灭一切的招数。那一击之后，五毒兽的身躯与半壁洞穴一道轰然碎裂。

我太吃惊了，他是人类，他这样年轻啊！这是他此生的力量？这是他自蜀山那里学得的力量？欣慰与恐惧汹涌而至。

待最后一缕烟尘落下，他回过头来看着我。那一刻，时空恍惚。我再也，再也顾不得了。我站起身来，颤抖地伸出双手。离霆，让我抱抱你。

结果他摇晃了两下，“哐当”一声倒在了地上。他艰难地辗转身体，说：“小妖精你认错人了，我……？我是司徒钟，蜀山的弃徒，司徒钟。小妖精，你有酒吗？”

我呆了很久，终于明白，我必须要面对这个问题。……是，那不再是他了，我知道，那不再是离霆了。但这个世界上，我只在他的身上找得到离霆的影子。怎样的复仇也换不得快乐，我孤独了这么久，我太想念他。

我没有办法了。

我想我是有些愧对五毒兽的，但是有很多话，我们已经没有机会彼此说明。我们的关系就这么简单干脆，也好。

五毒兽死去之后，有一颗乌黑的珠子自她尸身之中滚动出来。它跟我体内的雷灵珠很像，我用它解除掉了男子身上中的剧毒。他没有危险了，只是一式酒神耗尽他所有的内力，他在洞窟里休养了三日。

这三日他每时每刻都在饮酒。

记得开战之初，他喝令昔日的三个师弟离开，叫他们速速去召集同门或者干脆回到蜀山去请某位长老到此除妖。……瞧，原来他知道五毒兽的厉害，可是，还是出手了。我无奈：离霆，为什么都转世成人了，你还是个傻子呢？

至于那三个人，我并不担心，他们找不到同门的。他们出洞片刻种在他们身上的毒便会发作，他们会随便死在哪个地方。那无关紧要，重要的是这洞窟足够隐秘，没有人会来打扰我们。

我坐在他身边。近在咫尺地望着他，百感交集，我幸福得要死，难过得要命。我忽然想知道锁妖塔中的那个紫衣女子面对周赤炎口中的“他”时是如何启口的。然而我是妖，没有那么多的勾心斗角。我问他：“你终究不记得我了吗？”

“你犯在我手上过吗？”

“……离霆，你的前世是和我在一起的。”

他笑：“前世的事情，说他做甚。我这一辈子打定了主意是要饮遍天下美酒，除尽天下妖魔的。小蜘蛛，你不要作恶，否则下次相见莫怪我无尘剑下不留情面！哈哈，好酒，




















好酒！”

他的话，我听来浑身冰冷。如今他的剑，叫做无尘，他真的了断了红尘里的我了？曾经我以为除去生死，怎样的离乱与变迁都不可分散我们。但如今，我们都活着，都在这里，可我们的面前是前世今生，是人妖殊途，是整整一个世界的谬误……离霆，我该服输吗？

二

很久以来流传着这样的传说：当青色与紫色的精灵从天而降时，呼唤“夕瑶”与“飞蓬”的名字，捉住一对置于瓶中，待它们化为清水，给自己喜欢的人喝下，便可天长地久。

男子离开之后，我去寻找那些精灵。我必须去寻找。我留不住他，但我不能够失去他。现在我开始懂得锁妖塔中的紫衣女子，对于前尘，我们都不肯甘心，纵然已是物是人非。

很久之后，我探听到了精灵的所在：它们聚集在一棵神树的根系。而神树根络，正在蜀山之内。

……我的天！

事已至此，只有孤注一掷，顾不得性命，我偷偷潜入了蜀山。那时我想如果再次被他们抓住，那么我立刻去死。我不要再见到锁妖塔。生命不是很重要，它经不起禁锢的代价了，我要和他在一起。如果不能，宁可去死。现在的我，不过是尽力而为，然后愿赌服输。

很幸运，我没有被发现。但是行动仓促，那一次我只捉了一只紫色精灵回来。

在玻璃瓶子里，精灵的声音轻细寂寞。它叫：“飞蓬，飞蓬……”天啊！听着这个声音我浑身的血都凉了，它真的可以圆满世间的爱情吗？它自己都绝望得快要哭出来了！

尽管如此，我还是决定继续下去。希望只有一线，但好过没有。

三日之后，紫色精灵化成清水，晶莹剔透得像一颗小小泪珠。我把瓶子小心地藏在身上。我们的天长地久，只差一半了。

可是这另一半实在太不容易。此后又是很多年，多少次偷上蜀山未果，多少次重伤而回，多少次险些丢掉性命……我再也没有接近过那棵神树。我痛感自身力量的薄弱，我要力量。没有时间了，我得强大起来！潜心修炼，我自有万古长生。可是他……他是人，他会死啊！匆匆一生之后，尘世茫茫，我又去哪里找他？我怎么可以再一次丢掉了他！

濒临绝望的时候，千年蝶妖撞进了我的网来。

这太难得。

论修行，蝶妖高过我四百年。我们之间原没有胜负的悬念，但是，造物很奇妙，它让这世界上有“天敌”这一说。这只蝴蝶她不应该飞进我的地盘来。她犯了个错误，已经没有转还的机会，我们都清楚不过。

看着她在网上绝望挣扎，我想：对，就是她了，补我千年修为，然后我可以全力一搏。我不知道，但这可能是我最后的机会。

收紧网丝，我向她扑过去。

一根木棍从旁边伸过来扯碎了我的猎网，紧接着一张人类男子的巨脸探过来：“哇，好漂亮的蝴蝶呀！不要怕！我来救你。”

木棍到处，千年蝶妖挣脱而起，摇摇晃晃地飞开。

……啊，我累死了。

又来了。真的，我真的累，我真的想笑。我想爬下蛛网拍拍那个人类的肩膀问问他：你知道你在干什么吗？你们的所作所为你们究竟明不明白？我一生一世支离破碎，为什么你们总是坏我的事情，为什么呢？

我没有这样做。我将缠魂丝狠狠地送进他的皮肉。

弱肉强食，我们亘古遵循的道理。对不起，它不能因一只蝴蝶翅膀的美丽便轻易改变。那书生他不明白，我教给他。

一个月之后，蝶妖进入我的森林，她跪在我面前求我吃掉她。

妖性简单，无论报恩还是报仇，只要认定便义无反顾，我们统统都是如此。她要救那个男子的性命。

我明白，她爱他，千年修为未能抵挡一念仁善，这也是个寂寞太久的家伙。我点头，告诉她，我对那个人类本无兴趣；我要的是力量，对不起。然后有两个小鬼跳出来山呼口号，为她们的嫂子来讨公道。

我掐指，然后大笑。呵呵，好奇怪，半个时辰之前他们明明还要讨伐蝶精为民除害呢，这又是怎么了？我运起体内雷灵跟这两个小儿玩闹。

然后，我再一次，见到他。

三

黑蜘蛛森林的树端，他一剑破空驾风而来。阳光迷离洒落，像极了我们最初相逢的那个三月。

他老了啊！

他变换了姓名，更改了容颜，带着一剑一酒独自于茫茫尘世颠簸而去。这么多年，这么远的路，这么深的谬误……离霆，我依然站在你离开的地方，你看到了吗？我一直守候着你的前世今生啊！

可是他不再认识我。如今的他，叫做“酒剑仙”了。

他最后一次向我而来。

长空里，他的声音一贯而下——“妖孽，休得伤人！”

长剑透胸，怀中瓶子落在地上，砰然粉碎。瓶中一滴小小的泪珠没入地底，不见了。

——“小蜘蛛，你不要作恶，否则下次相见莫怪我无尘剑下不留情面！”

……这样，也好。我闭上眼睛，听到胸中他当年遗落的雷灵珠轰然震动，然后这漫长一生便如片片飞雪卷过眼前，最终，了无尘迹。（全文完）

后记：

美丽的彩依，善良的彩依，痴情的彩依，伟大的彩依。每个人都在《蝶恋》优美哀伤的曲调里怀念彩依，可是，允许我以如上文字纪念一只于众人眼前讨尽恶名的蜘蛛精。她的名字曾经叫做蛛儿，最终，叫作毒娘子。P



印象大软



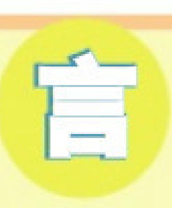
终于盼来了第16期《大软》，终于盼来了《仙剑奇侠传四》的完全攻略。仔细拜读数遍，感动不已。大软编辑们的效率实在是太高了。相信在大软的宣传和影响下，国人自己的《仙剑奇侠传四》会登上国产单机游戏的又一个高峰。只可惜这一期的大软封面实在是太软了，在被同学们传阅后，基本上是烂得不能要了。没办法，只得再去买一本。终于在一个小报亭里弄到一本，脏兮兮的。只好回去慢慢擦了，可是韩菱纱脸上的3道划痕却没有办法……（**Hujietian**）

《仙剑奇侠传》系列几乎无人不知无人不晓。2004年年底8神经写榜评时，就提到“一二三四代，全都上榜啦”，然后又改口为“要是有四代，也一定上榜啦”。如今，那些盼星星盼月亮的玩家，终于等到了《仙剑奇侠传四》的上市，真是众望所归。其实我从来没有玩过《仙剑奇侠传》，不过这并不妨碍我阅读本期大软上的仙四攻略。与其说是攻略，倒不如说是一个美丽的故事。只看文章，即使从来没有听说过仙剑的人也会被故事情节的起伏跌宕、伙伴之间感人的友谊而深深吸引。也许正是这扣人心弦的剧情吸引了众多玩家的心，才使得仙剑经久不衰……（**废话篓子**）

林晓：2007年第18期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

D R









本期我最喜欢的栏目：有字天书、锋利的盾、攻城略地。

本期我最喜欢的文章：《仙剑奇侠传四》将拯救单机游戏市场？中华文化与游戏的有机结合——《轩辕剑》系列世界观简要解析；《仙剑奇侠传四》完全攻略。

本期我不喜欢的文章：目前没有。

我对本期杂志的意见：本期杂志封面华丽，将本土经典单机游戏《仙剑奇侠传》系列的第四代作为封面是个不错的选择。我也是《仙剑》系列的玩家，对于仙剑到今天的发展感到十分庆幸啊！它已经11岁了……

TOP TEN龙虎榜——我正在用的电脑软件选票：NOD32防毒软件、QQ聊天工具、暴风影视、天天直播、迅雷下载器。

我要留言：我是个20岁的大学生，今年的滩涂迎接仙剑四的诞生真是苦尽甘来啊。我们中华民族的经典双剑（《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》）一直在茁壮成长……我的个人论坛：xjqxizviva.uu1001.com/，欢迎各位友人的光临！

我们可以做朋友呀，对于我们的梦想大家可以一起讨论。大软是个很好的交流平台，也是我的良师益友。感谢编辑等工作人员，向你们表示敬意，你们辛苦了！希望大软更加绚丽多彩，我也会一如既往地支持下去……（**杨人玮**）

林晓：第一次见到E-mail来的读者回函卡。这个法子其实不错，既节省了邮费又不必我作字迹辨认（不是我有情绪，是那各种铅笔、签字笔、圆珠笔等的字迹实在复杂）。唯一的缺陷是剥夺了我观赏信封及其上面的邮票的乐趣——从那些信封上，我看到美丽的号称银城的厦门同安，领略了气势恢宏的山西代县中学，了解到内蒙古大雁矿区的风光……信封虽小，却来自五湖四海，代表着读者对大软的热爱，给了我们编辑极大的鼓励。

“竞速王者”《极速飞车——无限狂飙》问答

游戏介绍

中文名称：极速飞车——无限狂飙	**语言版本：**简体中文版
英文名称：Test Drive Unlimited	**盘片数量：**1 DVD
国际发行：ATARI	**上市日期：**2007年9月
国内代理：北京星空娱动科技有限公司	**零售价格：**69元
游戏类型：赛车竞速类	**支持联机：**是

《极速飞车》（Test Drive）系列曾被称为最真实的赛车游戏。作为狂野派的领军者，在市场上与《极品飞车》系列分庭抗礼。最新的续作《极速飞车——无限狂飙》（以下简称《极速飞车》）以更逼真细腻的画面、独一无二的大型多人竞技特性以及独有的狂飙魅力，再次征服了无数赛车游戏爱好者。如今这款独具特色的经典之作由星空娱动发行上市，国内玩家将在极速飞车的世界中体会到别样的狂飙快感。

问题：

1.《极速飞车》中有多少顶尖跑车？

A. 20多辆　B. 30多辆　C. 50多辆　D. 100多辆

2.《极速飞车》重新定义了网络赛车游戏。无缝网络连接为游戏提供了无尽的新挑战、新机遇和新比赛，同时还包括：

A. 每月新增的车辆下载，市场零件，服装和外观。

B. 每月新增的车辆下载。

C. 每月新增的市场零件。

D. 每月新增的服装和外观。

极速飞车—无限狂飙
TEST DRIVE Unlimited

奖品：

正版《极速飞车——无限狂飙》，共10套



林晓：这封读者来信很有意思。欢迎大家参与讨论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。

我给电子竞技泼点冷水

■网友 刘东博

现在电子竞技正如火如荼地发展壮大着，职业电竞运动员的出现一度成了青少年们玩游戏的一大理由。尤其是在目前正版游戏没人问、网络游戏套路化和电子游戏妖魔化的大环境中，电子游戏似乎找到了一个新的发展方向。

但我对电子竞技的发展持一种怀疑态度，至少是谨慎乐观态度。

篮球可以打20年，足球可以踢200年，围棋可以下2000年，但《魔兽争霸III》能玩多少年？CS 1.5能玩多少年？这是一个很关键的问题。

游戏厂家做游戏，不是希望它变成足球、篮球、围棋，而是要让它变成一种畅销商品。为了生存，为了竞争，也可能为了理想，游戏厂商就要不停地推出新的产品。而玩家也乐意玩到更新更好的游戏。这和传统体育项目有着本质的区别。说白了，足球是体育项目，而电子游戏则是商品。

我担心，电子竞技如果发展到一定程度，会不会造成电子游戏市场的垄断。比如大家都去练习CS。CS比赛奖金很丰厚，那么厂家就不愿意推出CS的后续产品，因为CS已经可以为他们赚很多钱了，如果再出新游戏，可能就会破坏原有的已经形成规模的市场。而电竞职业选手们，可能会因为害怕新的电竞游戏的出现，会危及自己的利益而抵制新游戏的研发。这样最直接的受害者就是普通游戏玩家玩不到更新更好的游戏，更可能伤害整个游戏产业。垄断会造成游戏研发从业者减少，积极性降低，使整个产业的创造力和影响力锐减。

我们今天看巴乔、看马拉多纳，仍然赞叹他们的球技。而10年后我们玩“魔兽争霸7”的时候，还会欣赏sky《魔兽争霸III》的技术么？可能我们早已把他淡忘，除非他不停努力，什么都玩，什么都练。但这种情况不太可能发生。一个游戏的新版本和老版本有很大不同，你“魔兽III”玩得好，未必IV代玩得也好。同样熟悉IV代各项系统的也未必熟悉III代，差一个兵种就是十万八千里。这直接影响的就是职业选手的生存问题。我们看看当年在“星际”场上叱咤风云的Grrrr，如今已经销声匿迹了。如果他真的只有“星际争霸”这一项生活技能的话，那么他将是非常悲惨的。

当今拜金主义肆虐横行，作为一个游戏玩家是很尴尬的，非要把玩游戏套上一个能赚钱的外套才能在主流社会形态中找到个理论的立锥之地。而职业电竞选手是否真的能过上还算体面幸福的生活呢？现在看来还不太可能。

靠奖金过活似乎很合理，而且电竞比赛奖金也越来越丰厚，也出现了赞助电竞选手的赞助商。问题是，电竞选手是否可以保证自己玩的这个游戏永远不过时，自己的水平永远是一流。

我发现电竞的总体水平最高的是北欧和北美这样的地区。这些地区有个共同的特点就是社会福利高，职业电竞选手们后顾之忧比较小。但这毕竟是少数地区。靠社会福利养着的职业电竞选手们乃至这个行业很可能被边缘化。

再说个理论点的问题。现代热门和成功的体育项目有个共同的特点——规则简单、变化多端，二者必须兼备。而电竞游戏呢，很难做到二者兼备，要么没什么变化，要么规则过于复杂。因此我们很难找到一个理想的——既容易接受又有看头的电竞游戏，也因此电竞永远只能是小众，这也决定了它的市场前景。电竞游戏也不可能成为像传统体育项目一样的“体育项目”（俄罗斯方块、连连看、全面战争这样的游戏倒是有点可能）。最简单的理由是，没人愿意免费给某个游戏厂家做促销和广告。

还是那句话，电竞游戏就不是个体育项目，它是自立一家的东西，没必要为了给自己正名去凑体育的热闹，它完全可以按照自己的方式发展。

准确一点说，我支持电竞，但反对电竞职业化。为什么好好的电竞非要套上荣誉、金钱的华丽外衣呢？什么“我国电竞选手在国际大赛上为国争光”之类的话我看了真是哭笑不得，这个事用不着上纲上线到这般地步吧。估计国内绝大多数人也是鄙夷这个的，理由也很“好”——不务正业。电竞选手们也未必那么高尚，也未必争了多少光。可以肯定，不管谁赢，最高兴的是美国人，自己的产品（无论硬件还是软件）大卖，财源滚滚。这些上纲上线的东西值得商榷，也没那个必要。

理想的电竞应该是什么样的呢？那就是非职业化（当然也不排除个别神童靠打游戏成名，比如高桥名人），小规模比赛多（这点现在已经有个良好的开端了），世界性的大赛少而精。这样既可以抑制职业化的形成（也可以说根本形成不了，只是防止一厢情愿的人受害和整个产业受损），又可以使电竞游戏更普及、参与性更强、更具娱乐性（这3点让我想起了小时候玩的四驱车）。从整个产业的角度来讲，使游戏厂商更加进取，不断创造出好游戏，电子游戏也会进步。



我给电竞泼的这瓢冷水，其实主要是泼在电竞职业化身上。电竞有自己的特殊性，也完全可以有适合自己的发展方式。照搬别的项目，职业化未必就是好的。P

林晓：3个月前，我们在这里发布了“寻找当年的影子——讲述我和仙剑的故事”的活动公告。3个月间，我们收到了大量的读者来信，其中有痴迷仙剑系列10多年魂牵梦萦的中年人，也有因偶然一瞥仙剑某款产品而追溯前代后生的中学生……小说、诗歌、漫画、手绘、照片，每封来信，都是一段悠长的故事，一份缠绵的情缘。

要从这些来信中选取获奖者，是有点困难。每位参与者都非常用心，我们与寰宇之星组成的评审组，很想每个参赛者都给奖品。可惜，我们只有5个奖项。斟酌再斟酌，对比再对比，终于决定了奖项的归属。

但仍然要谢谢每位参与活动的朋友，你们展示了自己的故事，让我们感动了一次又一次，在美与善之间享受着记忆的芬芳。

获奖作品选


山西 何欢


深圳 黄永俊


湖北 马楠

活动主办：北京寰宇之星软件有限公司 软星科技（上海）有限公司
《大众软件》
网络合作平台：新浪游戏频道

获奖者名单

“仙”：山西 何欢
奖品：Xbox 360一台

“剑”：湖北 马楠 深圳 黄永俊
奖品：三星740NW液晶显示器一台

“奇”：上海 天水之界 北京 张建民
奖品：索尼CMT-EP50迷你组合音响一套

“侠”：安徽 李林森 江西 汤重光 云南 山敬宇
奖品：《仙剑奇侠传四》豪华版一套

Xbox 360


三星740NW液晶显示器



索尼CMT-EP50迷你组合音响

《仙剑奇侠传四》豪华版·梦琉璃

纪念奖：
新 疆 王 柱
天 津 贯英帅
湖 北 于德志
天 津 邱惠然
陕 西 董 轶
甘 肃 战 辉
内蒙古 王兆丰
河 南 陈俊华
云 南 段志刚
辽 宁 桑 越
奖品：《仙剑奇侠传四》标准版一套


《仙剑奇侠传四》标准版一套





“今次该你写榜评了。”Suki美眉话到人到，一个漂亮的天女散花动作，一纸榜单飘忽地落在我面前。当时我正在某门户网站上看新闻，其内容是——张艺谋落选“史上百大导演”惹争议。说的是英国最权威的电影杂志TotalFilm选出史上百位伟大导演，希区柯克排在第一，华人导演李安排第41位，吴宇森、王家卫分别排第85和第94位，而张艺谋却落选了。

我现在想讨论的话题也不是张大导演是否应该排进前100名（就算张大导演排进了前100名，又有人会说为什么冯大导演、陈大导演没有排进100），我想说的是，既然是由人来评选，那么不公平、不准确、不权威的情况肯定是会存在的。就拿我手里这个软件排行榜单来说吧，我个人认为，有能力排进前10名而最终在前20名中也踪影不见的软件就不下10款。

那么，本次榜评就说说这些比张大导演还委屈的软件吧（排名不分先后）。

第一款：EmEditor

文本编辑软件是日常电脑应用中使用最多的软件之一。编辑文本用什么？记事本还是Word？其实我们还有其他的选择。对于大多数没有特别需求的使用者来说，EmEditor是几近完美的选择。它没有出现在TOP TEN排行榜的前10名，是件很奇怪的事情。是因为用得太顺手而忽略了它的存在吗？

第二款：Total Commander

作为Windows资源管理器的超强替代品，喜欢它的人是须臾不肯离手，差不多所有电脑操作都通过它来完成；不喜欢它的人则完全忽视它的存在。虽然现如今，资源管理器替代软件越来越多，老资格的Total Commander还是应该有它的一席之地。

第三款：FireFox

软件领域的一家独大让人不快，Windows系统我们暂时是奈何不了它，捆绑在它上面的IE却又另当别论。各种替代IE的浏览器如雨后春笋一般，即使用的还是IE核心，只要改头换面做些装饰，就会受到追捧。那么Mozilla出品的FireFox，就更没有理由被轻视。

第四款：FPE

很多人可能都不晓得有这么一款叫FPE的软件了，但是如果你经历过游戏的DOS时代，你一定不会忘记“爱护皮椅”的鼎鼎大名。“FPE在手，江山我有”，比起曾经的FPE 5.1，FPE 2001功能更为强大。如果它的后辈《金山游侠》能进入TOP TEN的前10名，FPE为何不能呢？

第五款：KMPlayer

这款由韩国人制作的多媒体播放软件最近迅速窜红，自有其必然的道理。榜评不是软件评测，所以KMPlayer的诸多好处这里就不多说了。只是建议大家都用用，反正它现在已经是我电脑中的播放器首选了。

第六款：FoxMail

这款软件是国人的骄傲，现如今的全民上网大热潮，收发E-mail软件的重要性不需强调了吧？很难想象这个几乎每天都要用到的软件会榜上无名……

第七款：迅雷Thunder

下载软件如今进入了乱战的时代，这一点从老资格的FlashGet加入了BT下载功能就可看出。下载软件到底要大而全还是要有其特色，这还真是个值得考虑的话题。不管怎么说，颇有特色的迅雷还是值得尝试的。

第八款：Foobar2000/千千静听

这两款软件广义上说都是播放音乐的，不过它们的相似程度并不高。之所以把它们放在一起提出，是因为我觉得在TOP TEN的前10名中，此类软件实不应占据更多的位置了。选且只选一个，这要求或者有些无理，但事实上多类软件都面临着这种选择。

第九款：谷歌拼音输入法/搜狗拼音输入法

汉字输入法，总要选择一个。实在很难说清楚这两款输入法的高下，不过至少，它们比系统自带的智能ABC要强一些。

第十款：DAEMON Tools/Alcohol 120%

虚拟光驱软件的作用这里就不说了，大家心知肚明。比起上榜的“虚拟光驱”（第20名），似乎这两位的普及程度更高一些吧？



比张大导演还委屈的软件



■ 晶合实验室 Say



我几乎没费什么力气就把这10款软件找了出来，如果让我再细致一些搜寻，还能找出5～6款类似情况的软件。而且就算是这完整的15款软件名单，在诸位读者看来只怕还是挂一漏万。

一般来说，各类排行榜评选中，投票的人数越多，最后的结果应该越公平。不过这只是理论上的说法而已，因为相当多的（可以说是居于主流）投票者有很大的盲从性，易于被周围舆论所左右，所以就有了拉票的说法。我现在所做的，就是在这里振臂高呼，为上面提到的这些软件拉拉票。用我微薄的影响力，对TOP TEN投票者施加一下影响。

最后想说的是软件的“与时俱进”问题。大家都知道，Vista系统目前普及程度还不高，但在微软的强势推动下，Vista成为主流操作系统只是个时间问题。而榜上这些软件，基本上都是基于Windows系统的，那么它们对于Vista系统的兼容性，很大程度上会影响它们未来的走势。一款不能在Vista系统中稳定运行的软件没有任何前途可言，这是软件制作者必须面对的问题。P

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



名次	软件名称	下载次数
1	金山快译2007	612 328
2	DirectX 9.0c简体中文版June 2007（9.19.1005）	595 456
3	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.12	555 504
4	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	523 864
5	腾讯TM Tencent Messenger 2007 Beta 1	472 740
6	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	438 796
7	Windows Media Player官方简体中文版10.00.00.3802	418 704
8	BitComet 0.91	388 956
9	Windows Media Player 11简体中文正式版11.0 0115	357 296
10	腾讯QQ2007 7.0 Beta 4	310 652

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年8月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	2904	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	2841	○	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	3	2813	↑	鲁锦
超级兔子魔法设置	7.96	4	2777	↓	蔡旋
金山词霸	2007	5	2750	↓	金山公司
BitComet	0.91	6	2719	↑	RnySmile
金山游侠	V	7	2697	↓	金山公司
金山快译	2007	8	2628	↓	金山公司
木马克星（iparmor）	v2007.51	9	2569	↓	罗建斌
天网防火墙Athena2006	v3.0	10	2534	○	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	V6 Beta 2	11	2417	○	北京紫光华宇软件股份有限公司
Real Player	10.6中文版	12	2300	○	RealNetworks
新浪UC	v2006	13	2287	↑	新浪UC
Windows Media Player	11	14	2212	↑	Microsoft
Media Player Classic	6.4.9.0	15	2164	↑	Guliverkli
Maxthon	2.0 Beta 2	16	2048	↑	MySoft Technology
WinRAR	3.62	17	1897	↓	Eugene Roshal
暴风影音	2007 v7.02	18	1840	○	暴风网际科技有限公司
网际快车	1.81	19	1658	○	JetCar软件工作室
虚拟光驱	7.12	20	1524	○	东石软件公司





大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

附赠 大幅外域全图

为你新的远征助燃！



全国限量发行！

240页全彩印刷

外域全图

定价：29.8元

- 最新3D制作外域副本地图，新视角，新感受
- 资料篇新要素导引
- 更新天赋评点
- 新势力、新种族、新盟友介绍
- 德莱尼人、血精灵、沙塔斯城三大新增主城全图
- 新副本地图大全
- 60～70级生产技能一览
- 新势力声望奖励全接触

发行代理：北京情文图书有限公司　　电话：（010）65934375　65025164
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　　传真：（010）65934375　　邮编：100026

（因官方客户端推迟上市，故本刊原定附赠的官方客户端改为外域全图，以销售实物为准。）

零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN